MAGNA MEDIA

Die Nr. 1 Das meistgelesene Amiga Magazin

10 öS 62,-/sfr 7,80 Lit 11000/hfl 9,50 DM 7,80

AMIGA MAGAZIN

10/95 Das Computer-Magazin fü

Gibt's für 14,80 Mark auch mit CD-ROM

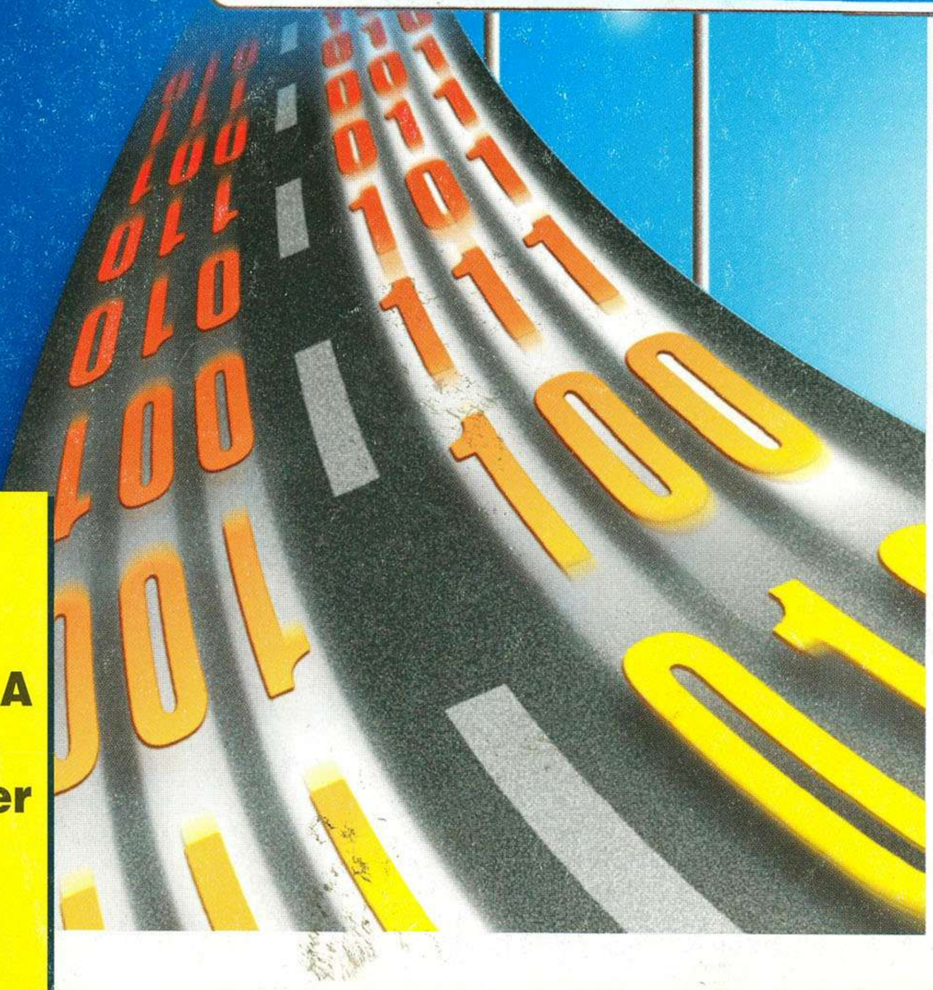
Einsteigen & mitfahren auf dem Daten-Highway

- **Ausrüstung:** Das brauchen Sie
- **Modems:** Das leisten sie
- **Online-Dienste:** Das bringen sie
- **Datex-J/Btx:** Einfach wie nie

Compuserve	9 600 bps
Datex-J/Btx	14 400 bps
Internet	28 800 bps

CD-ROM-Highlights

- 3 neue Laufwerke
- Dateisystem: ASIM 3.0
- Brandneue CD-ROMs



TESTS

- **CD32-Erweiterung:** Modul SX-32
- **Präsentation:** MaxonMULTIMEDIA
- **Videobetitelung:** MonumentDesigner
- **Faxprogramm:** MultiFax 4

MaxonRAYTRACE PRO CD

Für MaxonCINEMA 4D, Reflections, Real 3D, Caligari, Imagine & Light Wave. Die ideale Ergänzung zu allen Raytracern:



- **MagicLink 3.0 LT** konvertiert (ließt & schreibt) 3D-Objekte und Szenen der auf dem Amiga gängigen Formate (Cinema 4D, Imagine, Reflections, Sculpt, Fastray, Real 3D (nur schreiben), Caligari, Light Wave, TurboSilver, VideoScape, DXF). Mit vollformatigem Preview.
- **MaxonCINEMAFONT** konvertiert PostScript-Fonts in 3D-Körper. Der Text wird als 3D-Objekt mit Phase exportiert. Ideal für 3D-Text in Szenen.
- Alle bisherigen **MaxonCINEMA OBJEKTE** aus unserem Angebot. Allesamt hochwertig mit unzäligen Details.
- Eine Auswahl **der besten Raytrace-Objekte** aus aller Welt.

DM 79,–

MaxonCINEMA classic CD

Auf diese CD haben Raytracing- und Animationsfans schon lange gewartet, denn sie bringt mit **MaxonCINEMA 4D Version 1.5** das Raytracing-Programm des Jahres 1994 zu einem sagenhaft günstigen Einsteigerpreis.



Im komfortablen Editor sind Objekte und Szenen schnell erstellt. Mit umfangreichen Funktionen können diese verändert und mit realistischen Texturen versehen werden. Ein Knopfdruck genügt, und es entstehen daraus fantastische Bilder in voller Farbtiefe (bis zu 24 Bit) und effektvolle Kamera-Animationen. Zusätzlich sind auf der CD eine Fülle neuer **Objekte**, **Texturen**, **Hintergrundbilder** und **Animationen** enthalten, damit man gleich loslegen kann.

DM 79,–

Brandneu!!!

AUF NACH ELDORADO!

Bestseller

MaxonTWIST 2

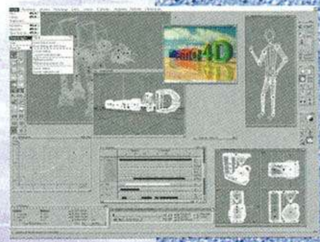
Mit MaxonTWIST 2.2, der **vollrelationealen** und **programmierbaren** Datenbank können Sie Unmengen von Daten, Texten und **Bildern** verwalten, rechnen wie mit einer Tabellenkalkulation, ganze Briefe schreiben, **Serienbriefe** erzeugen, Daten per Report professionell auswerten, Daten importieren (Datamat, Superbase, ...) u.v.m.. Alles sehr leicht bedienbar.



MaxonTWIST 2.2 — DM 348,–

MaxonCINEMA 4D 2

Die extrem stark erweiterte Version 2 von MaxonCINEMA 4D ist der derzeit **beliebteste** Amiga-Raytracer in Deutschland. Kein Wunder, denn seine **einfache Bedienung**, die vielen Funktion und Effekte und die **bestechende Ausgabequalität** setzen Maßstäbe. Die PRO-Version bietet zudem phantastische **Animationsmöglichkeiten** wie Kamerafahrt, bewegte Objekte, **inverse Kinematik**, Lichtquellen-, Textur- und Materialanimation und Effekte wie Wind, Schmelzen, **Explosionen** u.v.m.



MaxonCINEMA 4D 2 — DM 348,–
MaxonCINEMA 4D 2 PRO — DM 448,–

MaxonTOOLS

Die MaxonTOOLS sind ein vollständiger Ersatz für Workbench und Shell und bieten darüber hinaus noch wesentlich mehr. Außergewöhnliche Funktionen wie direkte LHA-Unterstützung, Programmstart von Tool-Leiste (MaxonDOCK), übersichtliche Baumdarstellung sowie flexible Konfigurierbarkeit machen die MaxonTOOLS unentbehrlich.



MaxonTOOLS — DM 98,–

MaxonMULTIMEDIA

MaxonMULTIMEDIA ist das ideale Programm für interaktive Informationssysteme, unterhaltende Videobetitlungen und lebendige Präsentationen. Dies und noch viele andere Möglichkeiten lassen sich mit MaxonMULTIMEDIA schnell und einfach realisieren. Alle Funktionen werden bequem per Drag&Drop zu einem Script zusammengestellt. Dabei sind Verzweigungen, Abfragen, Benutzereingaben und vieles andere möglich. Die damit erstellte Präsentation wird dann mit einem separaten Player abgespielt und kann lizenzfrei weitergegeben werden.



MaxonMULTIMEDIA — DM 98,–
Einführungspreis bis 30.9.95

Aus unserem Entwicklungslabor

MaxonC++ 3

MaxonC++ bietet zwei Compiler in einem: das **objektorientierte** C++ und **ANSI-C**. Alles verpackt in einer integrierten Entwicklungsumgebung mit viel Komfort und einfacher Bedienung. Die DEVELOPER-Version unterstützt zusätzlich den **AT&T 3-Standard** (Templates u. Exceptions) und beinhaltet eine umfangreiche **Klassenbibliothek** und den neuen **Source-Level-Debugger**.

MaxonC++ 3 Light — DM 189,–
MaxonC++ 3 DEVELOPER — DM 448,–

MaxonASM

Mit dem MaxonASM erhält man ein integriertes Entwicklungspaket aus Editor, **Assembler**, **Monitor**, **Debugger** und **Reassembler**, das aufgrund seines Komforts, seiner Schnelligkeit und Leistungsumfangs selbst höchsten Ansprüchen gerecht wird.

MaxonASM — DM 149,–

MaxonBASIC 3

Der **turboschnelle** BASIC-Compiler mit großem Befehlsumfang und modernen Strukturbefehlen. Viel Komfort und voller Zugriff auf die System-Funktionen machen MaxonBASIC zur ersten Wahl für den Einstieg in die AMIGA-Programmierung.

MaxonBASIC 3 — DM 198,–

MaxonPASCAL 3

PASCAL wird wegen seiner **strukturierten Programmierung** häufig an Schulen eingesetzt. MaxonPASCAL ist gegenüber dem Standard stark erweitert und erlaubt auch den vollen Zugriff auf die AMIGA-Funktionen. Ausführliches Handbuch mit Tutorial und viele Beispiele ermöglichen einen schnellen Einstieg in diese faszinierende Sprache.

MaxonPASCAL 3 — DM 249,–

MAXON Computer • Industriestr. 26 • D-65760 Eschborn • Te.: 061 96 / 48 18 11 • Fax: 061 96 / 4 18 85

Alle Preise sind unverbindlich emfohlene Verkaufspreise
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

MAXON computer

AMIGA setzt auf CD-ROM



■ In der letzten Ausgabe haben wir es schon angekündigt, jetzt ist es soweit: die erste Ausgabe des AMIGA-Magazins mit CD-ROM liegt am Kiosk. Da noch nicht jeder Amiga-User ein CD-ROM-Laufwerk besitzt, haben wir uns entschlossen, nur einen Teil der Gesamtauflage mit CD-ROM für 14,80 Mark auszuliefern. Wer jetzt aus Versehen das AMIGA-Magazin ohne CD-gekauft hat, aber gerne die CD hätte, braucht sich nicht zu sorgen: Sie können die CD jederzeit nachbestellen, nähere Informationen finden Sie auf S. 26.

■ In den vergangenen Monaten haben wir viele Leseranfragen erhalten, warum es denn kein AMIGA-Magazin mit CD gebe, auf dem PC-Markt existierten doch schon viele Hefte mit CD. Natürlich ist uns diese Entwicklung nicht entgangen. Nur dürfen wir diese beiden Märkte nicht so ohne weiteres vergleichen. Für den PC gibt es haufenweise Demos, Shareware und Grafiken. Der Amiga braucht sich qualitätsmäßig selbstverständlich nicht zu verstecken, nur ist das Angebot an Software nicht so groß, um damit monatlich eine CD-ROM mit ansprechendem Stoff problemlos zu füllen. Aber weil wir Ihnen auch künftig regelmäßig eine Qualitäts-CD anbieten wollen, haben wir uns entschieden, ab Januar '96 alle zwei Monate eine Teilauflage des AMIGA-Magazins mit CD-ROM auszustatten. Wenn Sie Anregungen für die AMIGA-CD-ROM haben, teilen Sie uns diese mit. Wir freuen uns auf Ihre Zuschriften.

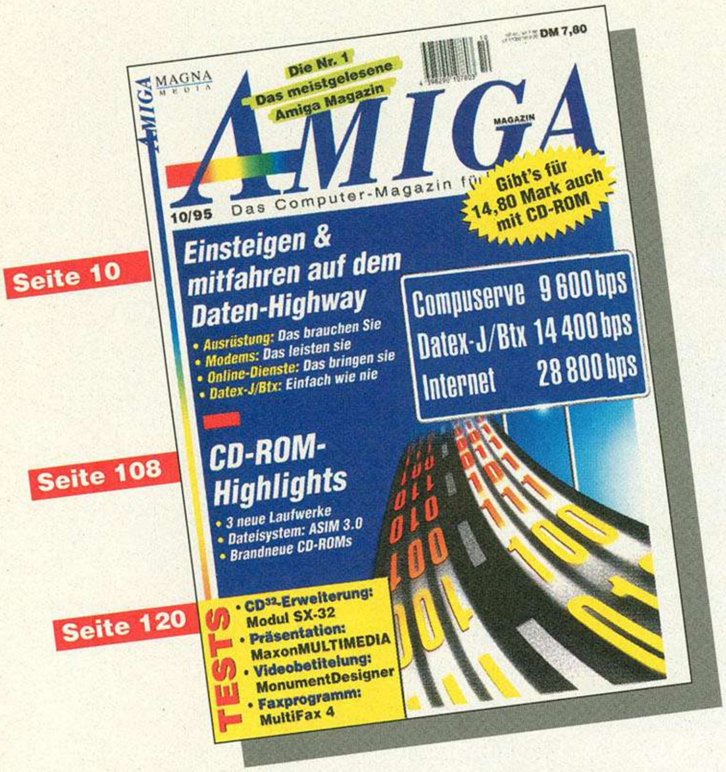
■ Vor einem Monat gab AMIGA Technologies die Preisvorstellungen für die neuen Amigas bekannt. Der Amiga 1200 kostet mit Festplatte rund 1000 Mark. Auf den ersten Blick sicherlich viel Geld, aber im Preis inbegriffen ist allein Software im Wert von ca. 1000 Mark. Somit ist der Preis mehr als interessant. Dies ist beim Amiga 4000 Tower (ca. 4500 Mark) überhaupt nicht der Fall. Warum der Preis so hoch ist, welche Extras es dazu gibt, welche Marketingstrategie dahintersteckt? Alles Fragen, zu denen in der nächsten Ausgabe Petro Tyschtschenko, Geschäftsführer der AMIGA Technologies GmbH, ausführlich Stellung nehmen wird.

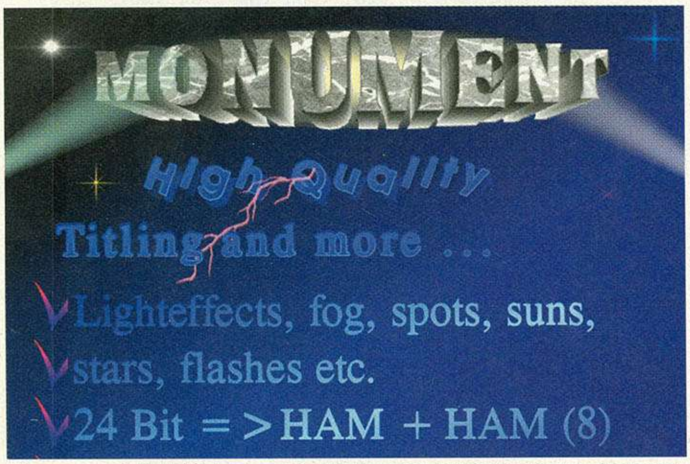
■ Übrigens feiern wir in der nächsten Ausgabe ein großes Jubiläum: 100 Ausgaben AMIGA-Magazin. Im Juni 1987, als der Amiga seinen Durchbruch in der Computerbranche geschafft hatte, kamen wir mit dem ersten AMIGA-Magazin heraus. Wir blicken zurück auf acht interessante Jahre und geben Ihnen dabei auch einmal einen Einblick in den Alltag der AMIGA-Redaktion. Außerdem gibt es ab der nächsten Ausgabe einige Neuerungen: Wir ändern die Optik, also das Layout. Neu ist auch der AMIGA-Ratgeber, mit dem wir Ihnen helfen, kleine Probleme schnell und einfach zu lösen. Also freuen Sie sich mit uns auf die 100.ste Ausgabe.

Herzlichst Ihr

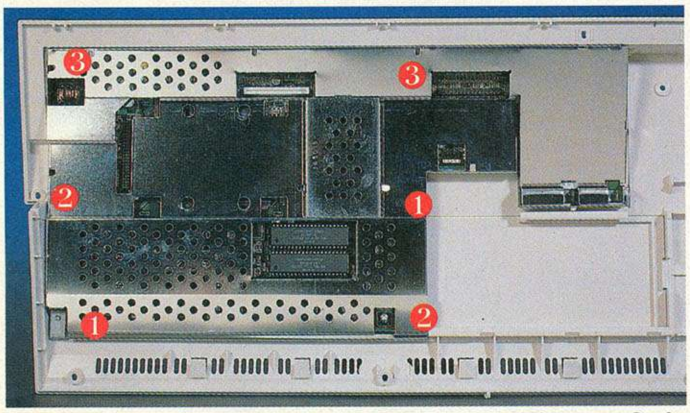
S. Quinkertz

Stephan Quinkertz
Chefredakteur





Monumental: Effekte und Texte mit bisher nicht dagewesenen Tricks – auch in 24 Bit. Wir haben den MonumentDesigner auf Herz und Nieren geprüft. Seite 106



Alles ist machbar: Selbst eine 3,5-Zoll-Festplatte paßt in den Amiga 1200. Eine übersichtliche Beschreibung dieses Eingriffs erhalten Sie in Tips & Tricks. Seite 100

Aktuell

DFÜ

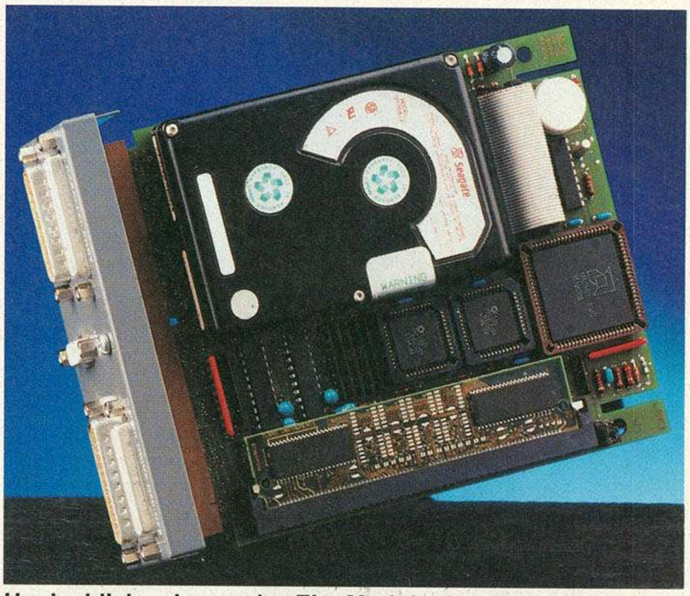
Kurse

Tips & Tricks

Diese Software finden Sie auf unserer AMIGA-PD



AsimCDFS: Ab der Version 3.0 ist es nun endlich möglich, den Katalog von Photo-CDs mit maximal 256 Farben darzustellen und auf Festplatte zu speichern **Seite 108**



Unglaublich, aber wahr: Ein Modul, das aus einem CD32 einen vollwertigen Amiga 1200 macht – das SX 32. Hohe Kompatibilität zu einem angemessenen Preis. **Seite 120**

AMIGA play
GROSSER SPIELETEIL ab Seite 61

Raytracer

PowerDisk 28

Wer sich schon immer für Raytracing interessiert hat, aber bisher die Kosten scheute, für den ist die PowerDisk 28 ein Muß. Real-3D-Classic bietet alles, was ein modernes Programm zu leisten hat: diverse Materialien, ausgefeilter 3-D-Editor, diverse Grund-Objekte, großer Animationsteil und sogar Anzeige auf Grafikkarten (mit der entsprechenden Library).

Das Programm läuft ab Amiga-OS 1.3. Im Heft für 19,80 Mark finden Sie eine ausführliche, deutsche Anleitung, die alle Funktionen und diverse Fachbegriffe erklärt. Die PowerDisk 28 ist ab sofort im Zeitschriftenhandel erhältlich.



AMIGA Technologies

Amiga 1200 bereits ausgeliefert!

Die ersten Exemplare des Amiga 1200 hat AMIGA Techologies bereits ausgeliefert. Die Firma hat es dabei geschafft, den Preis überraschend niedrig zu halten. Zum Rechner wird neben dem Amiga-OS folgende Software ausgeliefert: die Textverarbeitung »Wordworth 4.0«, die Dateiverwaltung »DataStore 1.1«, die Tabellenkalkulation »TurboCalc 3.5«, der Zeitplaner »Organizer 1.1«, das Malprogramm »Personal Paint 6.4«, die Bildbearbeitung »Photogenics 1.1« sowie die Spiele »Whizz« und »Pinball Maniac«. Einige der Programme sind brandneu und in den genannten Versionen bisher noch nicht erhältlich (Wordworth, TurboCalc, PPaint).

Der Straßenpreis liegt bei 700 Mark, zwar ohne Festplatte, aber mit der genannten Software (deren Wert etwa 1100 Mark ausmacht). Zusätzlich mit 170-MByte-Festplatte und der Präsentationssoftware »Scala MM300« hat man knapp 1000 Mark zu zahlen. Den passenden Mircovitec-14-Zoll-Monitor gibt es für etwa 600 Mark.

AMIGA Technologies GmbH, Berliner Ring 89, 64625 Bensheim, Tel. (0 62 51) 13 09 - 0

Videocomputer

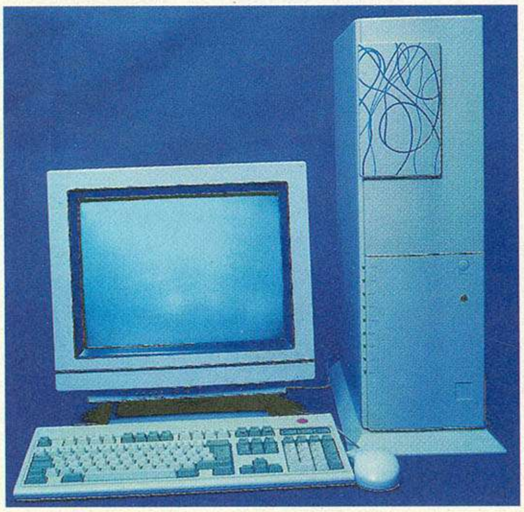
DraCo-Vorstellung

Am 18. August stellte MacroSystem in Dortmund ihren DraCo-Computer (s.a. AMIGA-Magazin 6/95, Seite 12) offiziell der Fachwelt vor. Geladen waren über 50 Gäste aus Handel und Presse. Zu sehen waren verschiedene Anwendungen wie der Raytracer »Lightwave« und das Bildbearbeitungsprogramm »AD-Pro«. Inzwischen wird als Grafikkarten-Software »CyberGraphX« eingesetzt, die zum Quasi-Standard geworden ist.

Aktuelle und zukünftige Entwicklungen wurden auch gezeigt: Die »Altais 64« – eine 64-Bit-Grafikkarte – soll schon ab Oktober auf Wunsch mit dem DraCo ausgeliefert werden, Genlock-fähig sein und Video in einem skalierbaren Fenster erlauben. Die spezielle Version der VLab-Motion kann laut MacroSystem nun sogar Video unkomprimiert aufnehmen. Neu sind der eingebaute Audio-Prozessor, die optionalen Y/UV-Ein- und Ausgänge und das Aufzeichnen mit konstanter Datenrate. Die Koprozessorkarte mit einem DEC-Alpha-Prozessor (330 MHz, bis zu 18 MByte lokales RAM, Second-Level-Cache) leistet rund 450 MIPS und soll auch noch dieses Jahr erhältlich sein.

Beim DraCo selbst wird Modellpflege betrieben: Wide-SCSI-Anschluß und PCI-Steckplätze sind geplant. Ein weiteres interessantes Projekt ist die »Set-Top-Box«: ein preiswertes, komplett digitales Schnittsystem für zuhause.

MacroSystem, Friedrich-Ebert-Str. 85, 58454 Witten, Tel. (0 23 02) 8 03 91, Fax (0 23 02) 8 08 84

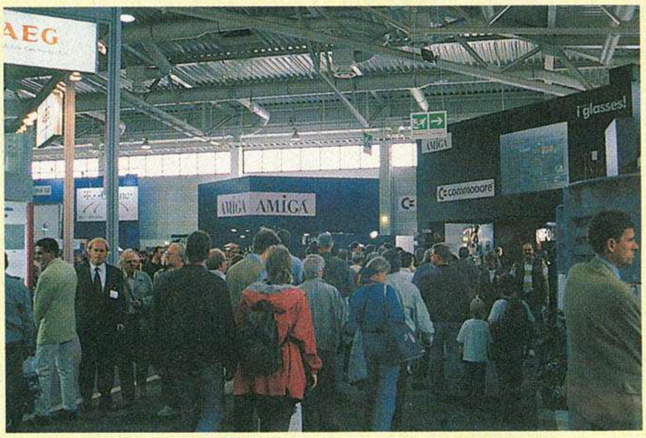


DraCo losgelassen: So sieht das neue Video-Flagschiff von MacroSystem aus. Intern werkelt meist mehr als eine CPU.

Ausstellung

IFA '95

Auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) in Berlin '95 hatte AMIGA Technologies ihren ersten öffentlichen Auftritt. Auf einer großen Videowand zeigte ein Amiga unter Einsatz des »Personal Animation Recorder« Animationen live in 24 Bit.



Messe-Fiber: AMIGA Technologies feierte Premiere und zeigte neben bald erhältlichen Amigas auch neue Monitore

Die Escom-Tochter präsentierte die Geräte Amiga 1200, 4000 und CD^{32}, in denen MPEG- und Netzkarten steckten. Als Anwendungen waren Animationen, Video-Schnittsysteme und »AmiTCP/IP« zu sehen. Dabei wurde AMIGA Technologies von Village Tronic, Electronic-Design, Gabriele Lechner Verlag, Scala und dem Ing.-Büro Helfrich unterstützt. Eine kleine Sensation waren die Amiga-Monitore von Microvitec, die ein extrem weites Frequenzspektrum (15 bis 64 kHz) abdecken und damit für jeden Amiga (auch mit Grafikkarte) geeignet sind.

Pressesprecher Gilles Bourdin zum Amiga-Messedebüt: »Das Interesse von professionellen Anwendern ist extrem groß. Mitarbeiter praktisch aller Fernsehsender, unter anderem ARD und ZDF, waren schon bei uns und fragten nach neuen Geräten, da sie bisher sehr gute Erfahrungen mit Amigas gemacht haben. Aber auch enorm viele Heimanwender waren interessiert.«

»Virtual Products GmbH« (eine weitere Escom-Firma) zeigte Brillen zum Anschluß an Videogeräte und Computer, die ebenfalls viele Besucher anzogen. Electronic-Design stellte auf einem eigenen Stand das Videoschnittsystem »CAVIN« vor, das demnächst in Produktion gehen soll.

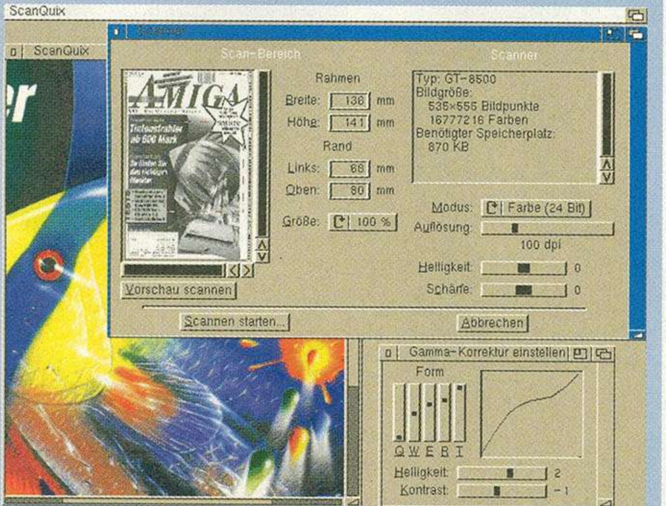
Scanner-Software

ScanQuix

Für die Flattbettscanner »Mustek Paragon 600« und der »Epson-GT«-Serie gibt es die neue Scanner-Software »ScanQuix«. Das Programm kennt sechs verschiedene Scanmodi (jeweils zwei für Scharzweiß, Graustufen und Farbe) und besitzt eine StyleGuide-konforme Oberfläche, deren verschiedene Fenster sich auch auf der Workbench öffnen lassen.

Das Programm speichert in IFF und kann Bilder skalieren und an Farbpaletten anpassen. Bei Graubildern läßt sich die Anzahl der Stufen festlegen. Die Anzeige der Bilder ist über externe Programme (und somit für 24-Bit-Grafikkarten) möglich; wer's hat, kann auch direkt in Photogenics scannen.

Für knapp 150 Mark erhält man ein ausführliches deutsches Handbuch. ScanQuix für den Mustek funkioniert jedoch nur mit folgenden SCSI-Adaptern: A-4091, Squirrel, Oktagon 2008 und DKB 1230, nicht mit Fastlane Z3, A-2091, Amiga 3000, GVP- und Blizzard-Karten. Bei Epson-GT-Scannern gibt es keine Einschränkungen.



Lücke geschlossen: ScanQuix verspricht, ein leicht zu bedienendes Scan-Programm für die Workbench zu sein

RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinberger Weg 2a, 33 100 Paderborn, Tel. (0 52 51) 64 06 46, Fax (0 52 51) 64 06 55

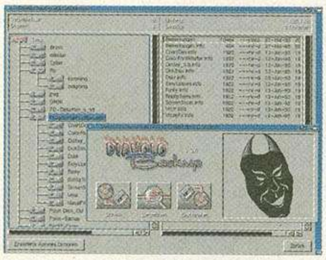
Backup-Software

Diavolo 3.0

Nach einer längeren Betatest-Phase ist »Diavolo 3.0« als Standard- und Pro-Version jetzt erhältlich. Herausragende Merkmale: 8-Farb-Symbole (MagicWB-Aussehen), faltbarer Verzeichnisbaum, bessere Streamerunterstützung, automatische Dateiauswahl (über Filter). Nach wie vor sichert Diavolo auf Disketten, in Dateien und auf SCSI-Bänder, unterstützt Komprimierung/Verschlüsselung per XPK und arbeitet schnell.

Die Pro-Version bietet zusätzlich: Image-Backup (Komplett-Backup auch von Mac- und PC-Partitionen) und MovieShop-Sicherung, Sicherung auf Wechselmedien, Zeitplaner für automatische Backups und eine Programmierschnittstelle.

Das Update von einer Version 1.x auf 3.0 Standard ist per frankiertem Rückumschlag möglich, das Handbuch kostet zehn Mark. Wer gleich auf die Pro-Version umsteigt, ist mit 39 Mark dabei. Neukäufer müssen für die Pro-Version 135 Mark hinblättern.



Update kostenlos: »Diavolo 3.0 Standard« gibt es als Update für wenig Geld

Computer Corner, Albert-Roßhaupter-Str. 108, 81369 München, Tel. (0 89) 7 14 10 34, Fax (0 89) 7 14 43 95

KURZMELDUNGEN KURZMELDUNGEN

Preissenkungen: Am 1. September hat Canon Deutschland die Preise für Drucker-Verbrauchsmaterialien gesenkt. Eine BJC-600e-Farbpatrone kostet jetzt statt 26 nur noch 17 Mark (empf. Preis). Auch für Spezialpapiere und Folien sind die Preise um 15 und 34 Prozent gefallen.

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A 10, 47807 Krefeld, Tel. (0 21 51) 3 45 - 0, Fax (0 21 51) 3 45 - 1 15

Umzug: Die Firma PDV-Public-Domain-Versand ist umgezogen. Bitte beachten Sie die neue Adresse.

PDV-Public-Domain-Versand Thomas Bauer, Klosterstr. 74a, 97236 Randersacker, Tel. (09 31) 7 05 91 42 Fax (09 31) 7 05 91 43

Kopier-Hardware: Die Firma Siegfried-Soft kündigt zwei neue Versionen von Siegfried-Copy an: Version 1.7 unterstützt die »X-Hardware T2«, ab Oktober wird Version 1.8 die bis dahin selbstentwickelte Hardware verwenden, um Kopien auch von stark geschützen Disketten machen zu können.

Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR, Reichenbergstr. 12, 34246 Vellmar, Tel. (05 61) 5 79 90 20, Fax (05 61) 57 31 79

Falcon 040: MacroSystem Nederland bietet das erste 68040-Board für den Amiga 1200 mit 25, 33 oder 40 MHz an. Optional lassen sich bis zu 128 MByte RAM, ein SCSI-II/III-Hostadapter sowie eine 68060-CPU nachrüsten. Preis für die 25-MHz-68040-Version: ca. 1500 Mark.

MacroSystem Nederland, Dennebroekerdijk 187, 2136 LX Zwaanshoek, The Netherlands, Tel. (00 31 / 23) 29 51 66, Fax (00 31 / 23) 47 09 73.

Global-Amiga-Experience: Die neue CD »Global-Amiga-Experience« kann ab sofort über GTI (für Händler) oder bei jedem Amiga-Händler bezogen werden.

Logic Creations, Prof.-Drück-Str. 38, 72666 Neckartailfingen, Tel. (0 71 27) 2 26 08, Fax (0 71 27) 37 60

Apollo 620 Turbo: MLC bietet die neue Turbokarte »Apollo-620 Turbo« für den Amiga 600 an. Eigenschaften: 68020-CPU und 68882-FPU mit 28 MHz, aufrüstbar bis zu 8 MByte (mit PS/2-SIMMs), mit Genlocks verträglich, leicht einzubauen, ohne andere externe Hardware auszuschließen. Preis: ca. 300 Mark.

MLC Hard & Software Vertriebs GmbH, Im Ring 29, 47445 Moers, Tel. (0 28 41) 4 22 49, Fax (0 28 41) 4 42 41

Richtigstellung: Beim Test der CD-ROM »Amiga FD inside« auf Seite 82 in Ausgabe 9/95 ist uns ein Fehler unterlaufen. Das Paket besteht nur aus einer CD und enthält ca. 640 MByte an Daten.

Ultramax Design, Wampen 11, 95707 Thiersheim, Tel./Fax (0 92 33) 53 09

Systems '95: Die bekannte und drittgrößte Computermesse der Welt – die »Systems« – findet nun jährlich statt. Diese Jahr sind die Pforten vom 16. bis 20. Oktober auf dem Münchener Messegelände geöffnet. Sie ist keine Verkaufsmesse und zeichnet sich vor allem durch hohes Niveau (z.B. kenntnisreiches Standpersonal) aus.

Messe München GmbH, Messegelände, 80325 München, Tel. (0 89) 51 07 - 2 84, Fax (0 89) 51 07 - 1 75

Bits & Fun '95: Die neue Messe »Bits & Fun« richtet sich vor allem an Privatanwender, Kids, Computerfreaks und Heimarbeiter. Sie ist eine Informations- und Verkaufsmesse und findet vom 24. bis 26. November im MOC-Veranstaltungscenter der Messe München GmbH statt. Zur vorweihnachtlichen Zeit kann man sich auf dieser Show alle Neuigkeiten um das Thema Computer in aller Ruhe ansehen und auch kaufen.

Messe München GmbH, Messegelände, 80325 München, Tel. (0 89) 51 07 - 2 84, Fax (0 89) 51 07 - 1 75

Okifax 350: Mit einem Preis von knapp 450 Mark bietet OKI das »Okifax 350« für den Heimbereich an. Ein Telefon ist integriert, ein Anrufbeantworter extern anschließbar. Das Fax arbeitet mit bis zu 9600 Bits/s und druckt auf Thermopapier; eine Papierrolle soll für 100 DIN-A4-Seiten reichen und kostet etwa 10 Mark.

OKI Systems GmbH, Hansaallee 187, 40549 Düsseldorf, Tel. (02 11) 52 66 - 0, Fax (02 11) 59 33 45

Irland-Boom: Seagate kündigte an, in Clomnet, Irland, eine zweite Festplattenproduktionsstätte auf der grünen Insel zu bauen. Dort sollen vor allem 3,5-Zoll-GByte-Festplatten für Europa und den Weltmarkt produziert werden. Die Produktion wird laut Seagate bereits im Oktober anlaufen.

Seagate Technology GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München, Tel. (0 89) 14 98 91 - 0, Fax (0 89) 14 98 91 - 66

TEAC-6fach-Speed: VOB-Computersysteme bietet auf Basis der bekannten AccessX-Controller und des Speedup-Systems das neue 6fach-Speed-CD-ROM-Laufwerk »TEAC CD56E« an. Der Preis des Laufwerks ohne Software liegt bei 499 Mark, als Komplettpaket für den Amiga 4000 um die 600, für Amiga 1200 bei ca. 630 Mark.

VOB Computersysteme GmbH, Postfach 10 42 43, 44042 Dortmund, Tel. (02 31) 96 10 28 - 0, Fax (02 31) 96 10 28 88

KURZMELDUNGEN KURZMELDUNGEN

CROSS Com



Der Nachfolger des berühmten
Autoscan1438
Jetzt mit verbesserter Elektronik und eingebauten Lautsprechern

512 kB A500 incl. Uhr	49.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1 MB A500+	69.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	179.-
2 MB Zip 514400	199.-
4 MB PS/2 Modul	249.-
8 MB PS/2 Modul	479.-
16 MB PS/2 Modul	849.-
3.5 Laufwerk extern	99.-
3.5 Laufwerk A500/2000	89.-
3.5 Laufwerk A1200 intern	89.-
3.5 Laufwerk HD extern	179.-
Kick Um Platine A500/600/2000	29.-
Kabel 2.5 -> 3.5 incl. Stromvers.	29.-



STAR LC 24-30 Color	349.-
STAR SJ144 Thermotransfer	399.-





240 W Aktivboxen	85.-
80 W Aktivboxen	69.-
15 W Aktivboxen	29.-



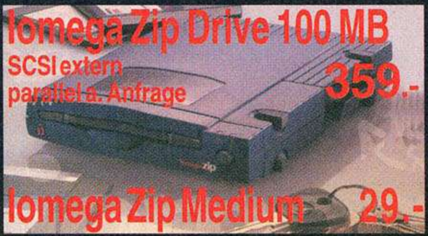
Joystick Quickshot T. II	19.-
Alfa Data Mouse	29.-
Alfa Data Mouse 400 dpi	35.-
Alfa Data Mouse 400 dpi 3 Tasten	39.-
Alfa Data Trackball	69.-
Alfa Data opt. Mouse	65.-
Honeybee Joypad CD 32	39.-
Parnet Kabel + Software	29.-
Multiface Card III	139.-

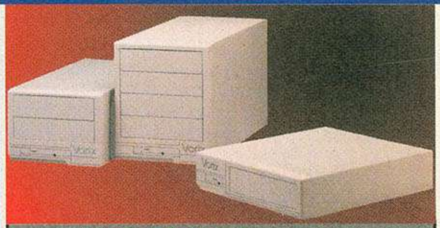
Autoscan 1564

- 15 " (38,1 cm) - MPR II
- On Screen Display - Bildeinstellung über Tipptasten
- Power M.
- bis zu 1280 x 1024 - incl. VGA-Adapter
- 15 kHz - 64 kHz - 949.- DM

leider erst ab November lieferbar

1084 ST RGB Monitor	379.-
IDEK 8617 43 cm (17") 0.26mm	1598.-
Neptun Genlock	1048.-
ROM 3.1 Kit A500/600/2000	169.-
ROM 3.1 Kit A3000/4000	199.-
ROM 3.1 Kit A1200	199.-
Mustek Handscanner s/w	199.-
Mustek Handscanner color	309.-
Epson GT 8500 bidi/SCSI	1399.-





SCSI Tower

SCSI-Tower kompl. mit Netzteil, Lüfter u. Verkabelung. ID`s einstellbar.

1 Einschub	99.-
2 Einschübe	159.-
4 Einschübe	179.-

Golem AT/SCSI Contr. A2000	349.-
Alfa Power 508	179.-
Alfa Power 2008	129.-
Squirrel PCMCIA SCSI Contr. für A1200	209.-
CD 1200+ incl. Netzteil !!!	219.-
Overdrive Combo 3,5" PCMCIA Controller für CD-Rom & 3,5" HD´s	299.-
28.800 Modem V34 & V.Fast & Voice	379.-
14.400 Modem incl. FTZ	179.-
2400 Modem incl. Amiga DFÜ Software	19.-

Sehr geehrter Kunde,
wir verkaufen ausschließlich Turbokarten die nur mit neuen, nicht übertakteten Prozessoren bestückt sind.

Blizzard 1220/4 4MB, 28 MHz	379.-
Blizzard 1230/IV 50 MHz, 68030	349.-
Blizzard 1260 50 MHz, 68060	1199.-
Blizzard 2060 50 MHz, 68060, SCSI	1295.-
Blizzard SCSI Kits	ab 169.-
Cyberstorm 060/50 mit 68060	1795.-
Cyberstorm SCSI Contr.	349.-
Cybervision 2MB	649.-
Cybervision 4MB	849.-
Fastlane Z3	579.-

AT-Bus 3.5

Conner CFS A 850 850 MB	329.-
Conner CFS A 1275 1,2 GB	419.-

SCSI 3.5

Quantum 730 MB Light.	369.-
Quantum 850 MB Trailb.	369.-
Quantum 1080 MB Fireb.	529.-

größere SCSI HD´s auf Anfrage

CD-ROM

Mitsumi FX 400	279.-
Sanyo SRD254 SCSI, 4-fach	299.-

SyQuest

SyQuest 3270 S	539.-
SyQ. SQ270 Cartridge	109.-

putersystems

CD´s

Amiga Magazin CD	19.-	Fred Fish Gold	45.-
Amiga Magazin 2	19.-	Fred Fish Gold 2	45.-
Amiga Tools	19.-	Fresh Fish 9	45.-
Amiga Tools 2	39.-	Gateway	19.-
Aminet 6 Share	19.-	GigaGrafik 4 CD´s	59.-
Aminet 7 Share	19.-	Meeting Pearls II	14.-
Aminet Set 1	49.-	UPD Gold (4 CD´s)	49.-

neu !

Aminet 8	19.-
Fresh Fish 10	29.-
Mega Hits 6	59.-
The Global Amiga Experience	39.-

Demoversionen und 8 Vollversionen u.a. Imagine2.0, Scala 1.13 u.v.m.

Maxon

Maxon Tools	79.-
Maxon C++ Light	169.-
Maxon C++3 mit Klassenbibliothek	379.-
Maxon CAD 2.5	289.-
Maxon CAD 2.5 Student	169.-
Maxon Multimedia	98.-
Maxon Pascal 3 mit OS 3.1 Includes	198.-
Maxon ASM V1.1mit OS 3.1Includes	119.-
Maxon Twist 2 relationale Datenbank	289.-
Maxon Basic 3	169.-
Maxon Cinema 4D 2 Raytracer	279.-
Maxon Cinema 4D 2 Prof.	359.-
Maxon Raytrace PRO CD	79.-
Maxon Cinema Classic CD	79.-

Software

Art Dep. Pro 2.5	338.-	PC Task 3.1	159.-
Adorage 2.5	249.-	GP Fax	99.-
Cache Filesy.	79.-	Photogenics	109.-
DPaint V	225.-	Personal Paint	75.-
Final Copy II	149.-	Personal Write	59.-
Final Writer 3.0	239.-	Siegfried Copy	49.-
Final Calc	310.-	Siegfr. AntiVirus	49.-
Final Data	119.-	Turboprint P.4.0	109.-

Directory Opus 5.0 109.-

CD32 CD´s

Alien Breed 3D	59.-	Gloom	69.-
Alien Olympics*	49.-	Microcosm	39.-
Baldie*	69.-	Pinball Illusion	69.-
Bureau 13*	69.-	Rise of the Robots	69.-
Cyberwar*	59.-	Simon t. Sorcerer	49.-
Dark Seed	33.-	Speedball 2	49.-
Elite II	39.-	Speris Legacy*	59.-
Elite III*	69.-	Star Crusader*	69.-
Erben der Erde	59.-	Super Street F. 2	79.-
Evasive Action*	59.-	Syndicate	59.-
Fears	69.-	Tiny Troops*	89.-
Fields of Glory	59.-	Tower Assault	59.-

Microprose Bundle
Subwar 2050, Pirates Gold, Fields of Glory nur 89.-

Ständig Sonderangebote lieferbar
*Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar

Amiga



Amiga 1200	699.-
Amiga 1200 HD 850	1039.-



- Amiga 1200
- HD 2,5" 175 MB
- Textverarbeitung
- Organizer
- Tabellenkalk.
- Datenbank
- Grafiksoftware
- Top Games



- 68040 / 25 MHz
- 1 GB SCSI intern
- 2 MB Chipram
- 4 MB Fastram
- SCSI Interface
- IDE Interface
- Amiga O.S. 3.1
- inclusive Scala

Paravision SX-1
Test Amiga Magazin 10/94 SEHR GUT **499.-**

Amiga Spiele

Base Jump. e/d	44.-	Dungeon M.2 AGA	69.-
Biing d AGA	79.-	Elite 3 AGA*	59.-
Biing d	72.-	Erben d. Erde AGA	59.-
Bundesliga M.S.	49.-	Goblins 3 d	44.-
Crystal Dragon	49.-	Oldtimer	49.-
Dawn Patrol d	75.-	Pinball III. AGA	66.-
Der Meister	44.-	Sierra Soccer d	39.-
Der Reeder d	79.-	U.F.O. A500/AGA	79.-
Dreamweb AGA	29.-	Zeppelin G.o.t.Sky	69.-

Ständig Sonderangebote lieferbar
*Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar

Schnellversand

Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

CROSS
Computersystems GmbH
Ihr AMIGA Distributor
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund

CD 1200+ Tandem

incl. Double Speed CD-Rom LW & Netzteil nur 299.-

Amiga Tools 1 nur 19.-
Aminet 8 nur 19.-

Neu im Programm:

Megalo Soundsampler

- 8 bit Soundsampler
- Anschluß am Parallelport
- direktes Samplen auf HD
- umfangreiche Software
- für alle Amigas

nur 69.-

Aura Soundsampler

- 12 bit Soundsampler
- Anschluß am PCMCIA Port
- bis zu 60 KHz Samplingrate
- umfangreiche Software
- für A600/1200

nur 199.-

Midi Interface Pro

- Anschluß am PCMCIA Port
- 1 x Midi In, 2 x Midi Thru, 2 x Midi Out
- umfangreiche Software

nur 59.-

Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäften.

Dortmund Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Mo-Fr 11.00 -18.30
Sa 11.00-14.00

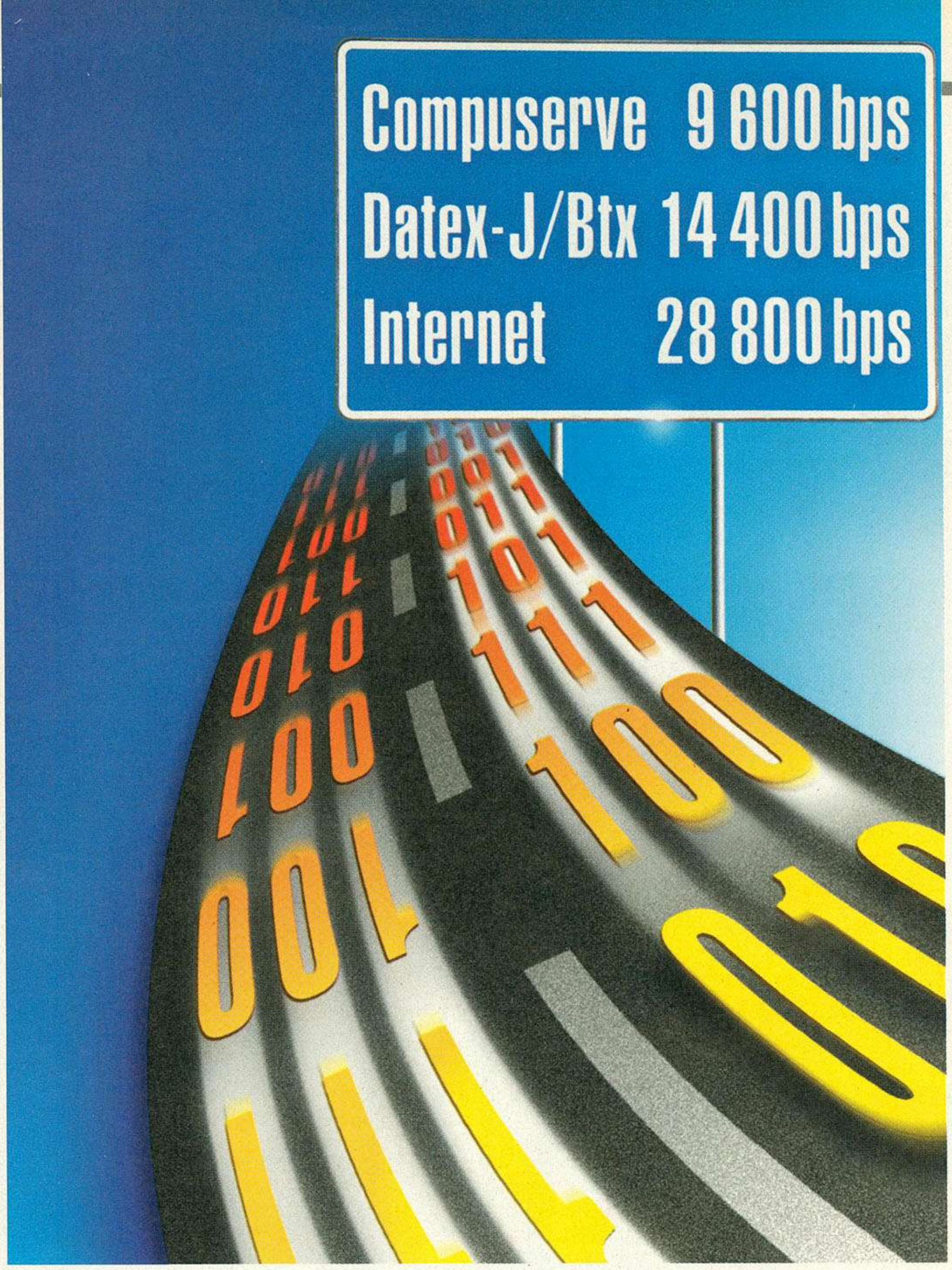
Mailbox Melmac (3 Ports)
Tel. 0231 - 520 61

AMIGA Distributor
MICROVITEC Distributor

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.



Inhalt

Wichtiges über Anschlußdosen und Modems

Größer, höher, weiter

Datenfernübertragung, kurz DFÜ, war zunächst eine komplizierte und langsame Art Dateien zwischen Computern zu übertragen. Schnee von gestern! Inzwischen ist sie ein modernes Mittel der Kommunikation. Wir sagen Ihnen, was Sie brauchen, um es zu nutzen.

von Walter Watzl

Ganz einfach: Alles was man für DFÜ braucht, bekommt man schon für ca. 100 Mark – das nämlich kostet ein günstiges 14400-bps-Modem. Wenn Sie sich jetzt fragen, was überhaupt ein »14400-bps-Modem« ist, dann sind Sie hier genau richtig. Im Laufe dieses Artikels erklären wir Ihnen genau, welches Modem für welchen Zweck ausreichend ist, ob Sie einen ISDN-Anschluß brauchen und was man mit DFÜ alles anstellen kann.

Es muß nicht gleich der illegale Einstieg ins Pentagon sein, wie im Film »Wargames«. Der Begriff Datenfernübertragung (kurz DFÜ) beschreibt eine fantastische Welt mit ungeahnten Möglichkeiten. Der Reiz ist der Sprung über Grenzen. Das eigene Wohnzimmer wird Tor zur großen, weiten Welt. Und das beste daran: Jeder Amiga eignet sich zur DFÜ.

Wenn man von DFÜ spricht, meint man meist die Nutzung der von »Mailboxen« angebotenen Dienste. Mailboxen sind Computer, die nichts anderes tun, als auf Anrufe anderer Computer zu warten, um ihre Angebote bereitzustellen. Zu den typischen Diensten gehört das »Downloaden« (Herunterladen) von Software auf den eigenen Rechner. Viele Boxen bieten aber mehr, beispielsweise Diskussionsforen, in denen mit anderen Usern geplaudert werden kann. (mehr dazu in den Artikeln »Mitfahren, dabei sein...« S. 16 und »Logon: Joshua« S. 28).

Mit einem Modem läßt sich aber noch viel mehr anfangen. Moderne Modems verschicken und empfangen Faxe. Mit einer Faxsoftware erledigen Sie dies direkt in Ihrer Textverarbeitung, als würden Sie das Fax ausdrucken. Außerdem sind Modems nötig, um Online-Dienste wie Datex-J/Btx zu nutzen. Welche faszinierenden Möglichkeiten Ihnen damit eröffnet werden, finden Sie in den Artikeln »Mitfahren, dabei sein...« (S. 16) und »Datex-J(edermann)« (S. 22).

Anschlußdose

Was Sie konkret für den DFÜ-Einstieg brauchen, haben Sie (bis auf das Modem) ohnehin schon zu Hause – den Telefonanschluß der Telekom AG. Hier lauern noch kleine Stolpersteine zum DFÜ-Glück. Sehen Sie sich als erstes

den Anschluß an. Haben Sie eine neuere N-F-N-Anschlußdose (s. Bild »Dosenöffner«) ist alles gebongt, daran stöpseln Sie das Modem einfach an und los geht's. Hinter dem kryptischen Begriff N-F-N-Dose verbirgt sich die Art der Dose: »N« bedeutet Nachrichtengerät, also Fax, Modem, »F« dagegen Fernsprechgerät, im Klartext – das Telefon. Es lassen sich also neben dem Telefonapparat noch zwei Zusatzgeräte parallel anschließen. Bedenken Sie jedoch, daß trotzdem nur eine Amtsleitung zur Verfügung steht. Sie können also nicht gleichzeitig telefonieren und Daten per Modem übertragen.

Stellen Sie jedoch fest, daß Sie einen einfachen F-Anschluß haben, brauchen Sie entweder einen N-F-N-Steckadapter (ca. 15 Mark) oder Sie lassen eine neue Dose von der Telekom AG installieren (ca. 60 Mark). Selbst Hand anzulegen ist nicht zu empfehlen, da Sie damit gegen die Bestimmungen der Telekom AG verstoßen und für verursachte Schäden aufkommen müssen. Bei einem älteren Anschluß (im Bild »Dosenöffner« ganz rechts) mit fest verschraubtem Telefonkabel (Stecker intern), kommen Sie um die Installation einer anderen Dose nicht herum.

ISDN oder analog

In letzter Zeit wird viel Wirbel um die neue Anschlußart der Telekom AG gemacht – ISDN. Speziell in Computermagazinen findet man massenhaft Werbung dafür. Was bringt ISDN denn wirklich?

ISDN ist ein digitaler Anschluß, d.h. analoge Daten, wie z.B. ein normales Telefongespräch, können nicht ohne weiteres übertragen werden – spezielle (noch teuere) ISDN-Geräte sind nötig. Ein ISDN-Anschluß stellt immer zwei Amtsleitungen zur Verfügung und bietet zusätzlichen Komfort: Rufweiterleitung, schnelle Verbindungen bei Datenübertragung, hervorragende Leitungsqualität und einiges mehr. Ein großer Vorteil ist ohne Zweifel die Stabilität der Verbindung bei der Datenübertragung. Fast alle Modems verfügen über eine Fehlerkorrektur, d.h. daß fehlerbehaftete Datenblöcke so oft neu verschickt werden bis sie korrekt eintreffen – bei schlechten (analogen) Leitungen bedeutet das aber einen erheblichen Geschwindigkeitsverlust.

Dagegen spricht die für den ISDN-Anschluß deutlich höhere Grundgebühr (64 Mark) und, daß analoge Geräte (Fax, Modem, »normales« Telefon) nur über einen Umweg anschließbar sind. Das benötigte Gerät heißt »a/b-Wandler« und kostet etwa 300 Mark. Um in den Genuß der schnellen Datenübertragung zu kommen, muß die Gegenstelle ebenfalls ein ISDN-Modem sein. Verbindungen zwischen analogen Modems und einem ISDN-Modem (ohne analogen Modemteil) sind nicht möglich. Ausführliche Informationen zum Thema ISDN finden Sie in unserer fünfteiligen Amiga-Wissen-Serie (Start AMIGA-Magazin 4/95 S. 60).

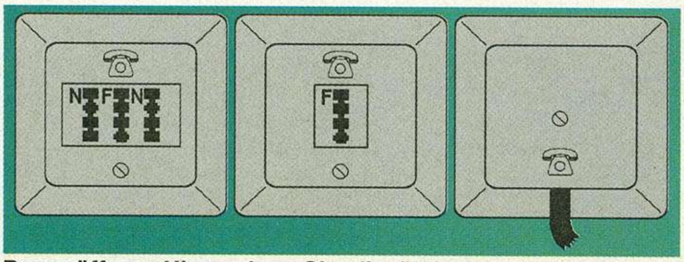
Für den Einstieg in die Welt der DFÜ und Online-Dienste ist ISDN jedenfalls nicht nötig. Sie können Ihren ganz normalen Telefonanschluß nutzen – ohne zusätzliche Kosten.

Über Modems

Bis vor zwei Jahren waren schnelle Modems sehr teuer. Schnell hieß damals V.32bis/ 14 400 bps (Zeichen pro Sekunde) und teuer hieß um 1000 Mark. Diese Zeiten sind endgültig vorbei, denn ein 14 400-bps-Modem kostet nur noch um die 100 Mark, ein doppelt so schnelles 28 800-bps-Modem ca. 300 Mark. Unter 14 400 bps Übertragungsgeschwindigkeit sollte man kein Modem mehr kaufen, denn die extrem langen Übertragungszeiten verderben schnell den ganzen Spaß an der DFÜ.

Die Protokolle für die Datenübertragung auf der Telefonleitung, werden von einem internationalen Gremium genormt, der ITU (International Telecommunication Union, vormals CCITT). Alle verabschiedeten Protokolle erkennt man am »V« in der Bezeichnung, z.B. V.34 (28 800 bps), V.32bis (14 400 bps). Die angegebene Geschwindigkeit bezieht sich immer auf die Geschwindigkeit über die Telefonleitung (s. »DFÜ-Standards«). Aufgrund anfangs fehlender Normen über 2400 bps (Bit pro Sekunde) entwickelten verschiedene Modem-Hersteller eigene schnelle Übertragungsverfahren. Da diese spezifischen Protokolle nicht von anderen Herstellern anerkannt und übernommen wurden, beherrschen sie auch nur bestimmte Modems. Spätestens seit V.34 verabschiedet wurde, besteht keine Notwendigkeit mehr für sie – sie sind zum Aussterben verurteilt.

Die Einheit, mit der die Leitungsgeschwindigkeit von Modems gemessen wird, ist »bps« – Bits pro Sekunde. Ein V.32bis-Modem kann 14 400 Bits pro Sekunde über die Telefonleitung schicken, das entspricht in etwa (14 400 bps)/(8 Bit pro Byte) = 1800 Byte/s. Die gebräuchliche Einheit dafür ist Zeichen pro Sekunde oder cps (characters per second). Die Norm V.34 definiert eine Leitungsgeschwindigkeit von 28 800 bps. Durch die Verwen-



Dosenöffner: Hier sehen Sie die üblichen Bauformen für TAE-Dosen (Telefon Anschluß Einheit), N-F-N-, N- und die ältere verschraubte Dose der Telekom AG (v.l.)

Was kostet die Welt?

Außer den Anschaffungskosten für das Modem fallen bei DFÜ in der Regel nur Telefonkosten an. Als Überblick sind hier die **momentanen Preise der Deutschen Telekom AG** für Verbindungen innerhalb Deutschlands aufgelistet. Angegeben ist die jeweilige Verbindungsdauer pro Tarifeinheit von 23 Pfennig.

	Normaltarif	Billigtarif[1)]
Orts-/Nahzone[2)]	6 Minuten	12 Minuten
Regionalzone	1 Minute	2 Minuten
Weitzone	21 Sekunden	42 Sekunden

Ab 1. Januar 1996 tritt die Gebührenreform der Telekom AG in Kraft. Die neue Struktur hier im Überblick:

Neuer Einheitenpreis: Eine Gebühreneinheit wird nur noch 12 statt bisher 23 Pfennig kosten.

Neue Einteilung der Zeitzonen:

5 Uhr	bis	9 Uhr	Freizeittarif
9 Uhr	bis	12 Uhr	Spitzenlasttarif (Ferngespräche)
12 Uhr	bis	18 Uhr	Standardtarif
18 Uhr	bis	21 Uhr	Freizeittarif
21 Uhr	bis	9 Uhr	Abendtarif

An Wochenenden und Feiertagen gilt der Freizeittarif von 5 bis 21 Uhr und der Abendtarif von 21 bis 5 Uhr.

Mit einer Einheit telefonieren Sie ab 1. Januar 1996 im Ortsbereich so lange:

Uhrzeit			ab 1996	bisher
5 Uhr	bis	9 Uhr	2,5 Min.	12/6 Min.
9 Uhr	bis	12 Uhr	1,5 Min.	6 Min.
12 Uhr	bis	18 Uhr	1,5 Min.	6 Min.
18 Uhr	bis	21 Uhr	2,5 Min.	12 Min.
21 Uhr	bis	5 Uhr	4 Min.	12 Min.

1) Billigtarif gilt zwischen 18 und 8 Uhr nachts, an Wochenenden und an bundesweit geltenden Feiertagen sowie Weihnachten und Sylvester.

2) Die Nahzone geht in der Regel ein ganzes Stück über den Wohnort hinaus. Bei der Telekom gibt es für jeden eine »individuelle Tarifliste«, in der steht, welche Vorwahlen noch zum Ortstarif gehören.

ISDN-Infos

Zwar wird ISDN so beworben, als sei es unverzichtbar und praktisch kostenlos, doch bevor Sie sich für ISDN entscheiden, sollten Sie wissen, was es Sie tatsächlich kostet. Um durch die Online-Medien zu surfen, ist es jedenfalls nicht zwingend erforderlich.

Einmalige Anschlußgebühr: 130 Mark
Monatliche Grundgebühr: 64 Mark[1)]

Es gelten die gleichen Zeittakte bzw. Gebührenbestimmungen wie für analoge Anschlüsse.

Achtung: Wollen Sie Ihre analogen Geräte weiterbenutzen (Telefon, Fax, analoges Modem) benötigen Sie unbedingt einen »a/b-Wandler«, da sich an eine ISDN-Leitung ausschließlich ISDN-Geräte direkt anschließen lassen.

ISDN-Spar-Tip: Die Telekom AG erstattet 1995 noch eine Gebührengutschrift von 300 Mark, wenn Sie ein ISDN-Gerät kaufen (z.B. ISDN-Modem).

Noch mehr Geld sparen: Viele Hersteller vergüten Ihnen zusätzlich die Kosten des ISDN-Anschlusses, wenn Sie den ISDN-Antrag über den Hersteller bzw. Anbieter abwickeln. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß es sich bei demjenigen um einen ausgewiesenen »Telekom-Partner« handelt. Fragen Sie vor dem Kauf unbedingt nach, ob Sie diese Vergünstigung auch erhalten.

1) Ein ISDN-Anschluß stellt immer zwei Amtsleitungen zur Verfügung.

dung von Dateiübertragungsprotokollen (z.B. ZModem) sinkt die effektive Geschwindigkeit aber auf 1650 cps ab.

Damit eine Verbindung zwischen den Modems zustande kommt, müssen beide dieselbe Sprache sprechen, also die gleichen Protokolle beherrschen. Wenn Sie mit einem V.34-Modem ein V.32bis-Modem anwählen, kann nur eine Verbindung mit maximal 14400 bps (V.32bis) aufgebaut werden. Das V.32bis-Modem ist allerdings inzwischen zum Standard-Gerät geworden. Viele DFÜ-Anbieter (Mailboxen, Internet-Provider) steigen sogar auf schon V.34-Geräte um.

Die Übertragungsprotokolle regeln nur die Geschwindigkeit der Modems. Was aber, wenn sich Fehler in der Übertragung einschleichen?

Fehlerkorrektur heißt das Zauberwort – und das Gute daran ist, daß der Benutzer nichts davon mitbekommt. Die amerikanische Firma Microcom entwickelte die ersten Protokolle. MNP 1 bis MNP 4 dienen der Fehlerkorrektur, genauso wie V.42 nach ITU-T. Ab MNP 5 bzw. V.42bis werden Daten vor dem Verschicken im Modem komprimiert und damit die effektive Übertragungsrate gesteigert.

Der verwendete Pack-Algorithmus beim MNP ist aber nicht besonders effektiv. Gepackte Daten (Archive) werden nicht erkannt und durch das vermeintliche Packen erhöht sich sogar das Datenvolumen. Wesentlich effektiver ist V.42bis nach ITU-T. Höhere Packraten und die Fähigkeit, gepackte Daten zu erkennen, machen es leistungsfähiger. V.42bis beinhaltet auch die Fehlerkorrektur nach V.42. Die meisten Modems beherrschen MNP 2 bis 5 und V.42/V.42bis.

Zu guter Letzt sollte man nicht vergessen, daß Modems nicht nur gewöhnliche Daten übertragen können, sondern sich



Genial: Das »Elite 2864D« kann Faxe auch ohne laufenden Amiga empfangen

auch zum Versenden und Empfangen von Faxen eignen. Dazu beherrschen sie eine eigene Kommandosprache. Sie teilt sich in die Klassen 1, 2 und 2.0 auf. Diese Klassen geben u.a. auch an, wie sich Computer und Modem verständigen. Bei der Auswahl des Modems bzw. des Faxprogramms müssen Sie unbedingt darauf achten, daß beide den gleichen Kommandosatz (Klasse) unterstützen, sonst klappt's nicht. Alle Amiga-Programme beherrschen zumindest Klasse-2-Kommandos (nicht verwechseln mit Klasse 2.0!)

Beim Übertragungsstandard brauchen Sie auf nichts zu achten, denn praktisch alle am Markt befindlichen Modems beherrschen die nötigen Übertragungsstandards V.17, V.29 und V.27ter (s. »DFÜ-Standards«).

Software

Ihr Modem läßt sich nicht nur zum Übertragen von Dateien verwenden, sondern auch zum Faxen bzw. um in Online-Diensten zu surfen. Hier eine kleine Übersicht:

Faxprogramme: MultiFax 4 (Anbieter TKR GmbH), GPFax (Anbieter Ossowskis Schatztruhe GmbH), TrapFax (Anbieter Village Tronic GmbH)

Terminalprogramme: MultiTerm (Anbieter TKR GmbH), Term (Olaf Barthel, Giftware), NComm (Torkel Lodberg, Shareware)

Datex-J/Btx-Dekoder: MultiTerm (Anbieter TKR GmbH)

Welches Modem?

Die Entscheidung welches Modem letzlich angeschafft werden soll, ist nicht ganz so einfach. Zuerst muß man sich überlegen, was man mit dem Modem machen bzw. welche Online-Dienste man in Anspruch nehmen will.

Grundsätzlich gilt: Finger weg von Modems, die V.32bis (14400 bps) nicht beherrschen. Das Geld, das man sich bei der Anschaffung spart, ist sehr schnell für Telefonkosten ausgegeben. Mit einem 14400-bps-Modem ist man schon recht gut bedient. Es ist einigermaßen schnell und inzwischen auch günstig zu haben.

Wer etwas mehr ausgeben kann, sollte nicht lange überlegen und ein V.34-Modem kaufen. Vor allem in Hinblick auf die ab Januar '96 gültige Gebührenordnung der Telekom AG mit wesentlich kürzeren Zeittakten, sind die höheren Anschaffungskosten schnell kompensiert – immerhin sind die V.34-Modems doppelt so schnell wie ihre V.32bis-Pedants.

Wichtig ist, daß das Gerät die Protokolle V.42/V.42bis bzw. MNP 4 und 5 beherrscht, damit Fehlerkorrektur und Datenkompression möglich sind. Aktuelle Modelle stellen diese Protokolle standardmäßig zur Verfügung.

Achten Sie darauf, ob Telefonanschluß- und serielles Kabel mitgeliefert werden. Wenn nicht, kaufen Sie sie dazu, denn Sie brauchen beide auf jeden Fall. Überlegen Sie auch, ob das Telefonanschlußkabel vom Aufstellungsort des Modems bis zur Telefonanschlußdose reicht. Falls nicht, besorgen Sie gleich eine entsprechende Verlängerung. Dann ist es endlich soweit: Sie haben sich ein Modem gekauft und wollen es betreiben.

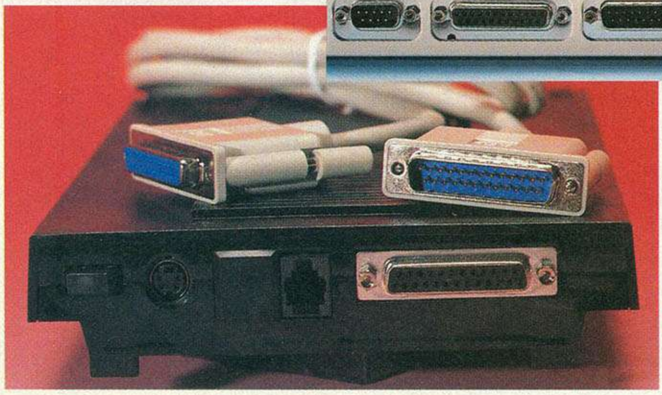
Modem anschließen

Alles was Sie dazu brauchen sollte Ihrem Modem beiliegen – ein serielles Kabel für die Verbindung zum Amiga und das Telefonanschlußkabel. Beginnen wir mit dem Modem. Auf der Rückseite befinden sich drei Anschlüsse: für das serielle Kabel (25polige Sub-D-Buchse), für das Telefonanschlußkabel (Western-Buchse) und für die Spannungsversorgung.

Als erstes stecken Sie den Western-Stecker (durchsichtiger kleiner Stecker am Telefonkabel) in



Amiga-Anschluß: Die serielle Schnittstelle des Amiga (mit »SERIAL« gekennzeichnet) befindet sich auf seiner Rückseite



Modem-Anschluß: Am Modem muß das serielle und das Telefonanschlußkabel eingesteckt werden.

DFÜ-Standards

Hier finden Sie die wichtigsten Übertragungsstandards, die von Modems verwendet werden. Modems, die diese Standards beherrschen, sind zueinander kompatibel.

Folgende **internationale Standards nach ITU-T (International Telecommunication Union, vormals CCITT)** definieren Leitungsgeschwindigkeiten:

V.21	300 bps
V.22	1200 bps
V.22bis	2400 bps
V.23	1200 bps (Empfang), 75 bps (Senden), alter Btx-Standard
V.32	9600 bps
V.32bis	14 400 bps
V.34	28 800 bps

Standards von Modemchipherstellern, die zwischenzeitlich einige Bedeutung erlangten:

V.32terbo	19 200 bps (von AT&T entwickelt)
V.Fast Class (V.FC)	28 800 bps (von Rockwell entwickelt)

Weitere **herstellerspezifische Standards:**

HST (US-Robotics)	16 800 bps
ASP (US-Robotics)	21 600 bps
PEP (Telebit)	12 000 bps
Turbo-PEP (Telebit)	23 000 bps
ZyXEL	16 800 bps
ZyXEL plus	19 200 bps

Faxprotokolle

V.17	Faxübertragung mit 14 400/12 000 bps (derzeit hauptsächlich von Modems unterstützt)
V.29	Faxübertragung mit 9600/7200 bps (von den meisten Faxgeräten unterstützt)
V.27ter	Faxübertragung mit 4800/2400 bps (älterer Standard)

Die Protokolle **V.42, MNP** und **V.42bis** kennzeichnen kein Übertragungsverfahren, sondern Sicherheits- bzw. Komprimierungsverfahren. V.42 und MNP 1 bis 4 sind reine Fehlerkorrekturverfahren, die Daten bei Übertragungsfehlern erneut von der Gegenstelle anfordern; V.42bis, MNP 5 und MNP 10 bieten neben Fehlerkorrektur zusätzlich Datenkompression (V.42bis bis zu Faktor vier).

Wichtige Modemkommandos

Über ein Terminalprogramm lassen sich Modems über die AT-Kommandos steuert. Diese Befehle beginnen alle mit »AT« (»Attention«, Achtung) dann folgt der eigentliche Befehl. Im Anschluß finden Sie die wichtigsten Kommandos mit einer kurzen Beschreibung. Für detaillierte Informationen gibt's das Handbuch zum Modem. Die Kommandos lassen sich auch aneinanderreihen. Beispiel: »ATX3DT08435920021«

Kommando	Bedeutung
Wählen	
ATDP<Telefonnummer>	Leitet die Wahl ein (Pulswahlverfahren, funktioniert immer)
ATDT<Telefonnummer>	Leitet die Wahl ein (Tonwahlverfahren). Falls es mit Tonwahl nicht klappt, Pulswahl verwenden
Beim Betrieb an Nebenstellenanlagen	
ATX3	Das Modem überprüft nicht, ob die Amtsleitung frei ist, sondern wählt sofort. Zusätzlich gibt es »Connect« mit der Geschwindigkeitsangabe aus.
Automatisch abheben	
ATA	Das Modem hebt sofort ab und versucht mit der Gegenstelle eine Verbindung aufzubauen. Geht im Moment kein Anruf ein, gibt das Modem »Error« zurück.
ATS0=2	Antwortbetrieb; das Modem überwacht die Amtsleitung ständig und hebt nach zwei Klingelzeichen automatisch ab.
ATS0=0	Der Antwortmodus wird ausgeschaltet. Das Modem hebt nicht mehr automatisch ab.
Datex-J/Btx[1)]	
AT\N0	Das Modem versucht eine Normal-Verbindung aufzubauen. Diese arbeitet *ohne Datenkompression und Fehlerkorrektur*. Beim Einwählen in einen Datex-J-Knoten mit 2400 bps unbedingt angeben.
AT%C0	Datenkompression ist nicht zugelassen (weder MNP 5 noch V.42bis). Beim Einwählen in einen Datex-J-Knoten mit 2400 bps unbedingt angeben.
AT%C3	Datenkompression nach V.42bis und MNP 5 zugelassen
sonstige	
A/	Letzte Befehlszeile wiederholen (ohne »AT«)
ATH	Auflegen
ATI	Informationen über den Produktcode des Modems
ATM<n>	Lautsprecherkontrolle; bestimmt, wann der Lautsprecher des Modems eingeschaltet ist. Dabei kann<n> folgende Werte annehmen:
0	immer aus
1	an bei Wahl und Verbindungsaufbau
2	immer an
3	an beim Warten auf den Antwortton
ATL<n>	Lautstärke des Lautsprechers einstellen. <n> kann Werte zwischen »0« und »3« annehmen, wobei »3« die höchste Lautstärke bedeutet
AT&F	Zurücksetzen des Modems auf die Werkseinstellung
AT&V	Anzeigen der aktuellen Modemkonfiguration
AT&W	Speichern der Modemeinstellungen

[1)] Ein Anwahlbefehl fürs Datex-J/Btx müßte etwa so aussehen: »AT\N0%C0DP01910«. Da sich die Kommandos von Modem zu Modem etwas unterscheiden, sehen Sie sicherheitshalber in Ihrem Modemhandbuch nach, ob sie stimmen

die dafür vorgesehene Buchse am Modem. Sie ist entweder mit »Line« oder gar nicht gekennzeichnet. Bei Geräten mit BZT-Sigel ist sowieso nur eine derartige Buchse auf der Rückseite zu finden (s. »Modem-Anschluß«). Der Stecker ist erst richtig eingerastet, wenn Sie ein leises Klicken hören. Nun stecken Sie den Telefonstecker (N-codiert) in den entsprechenden Steckplatz der Telefondose (N-codiert, s. »Dosenöffner«). Sollte das Telefon-Anschlußkabel zu kurz sein, besorgen Sie sich einfach ein entsprechendes Verlängerungskabel.

Vorsicht! TAE-Stecker und -Buchse des Kabels müssen N-codiert sein – eine Telefonverlängerungsschnur geht nicht, da Stecker und Buchse F-codiert sind und demzufolge nicht passen.

Damit ist das Modem ans Telefonnetz angeschlossen. Heben Sie testhalber den Hörer Ihres Telefons ab. Hören Sie das Freizeichen, ist alles in Ordnung. Ist das Telefon tot, legen Sie wieder auf, ziehen das Modem-Kabel ab und wiederholen den Test. Funktioniert das Telefon wieder, ist wahrscheinlich das Anschlußkabel defekt, wenn nicht das Telefon.

Wir gehen jetzt davon aus, daß der Anschluß ans Telefonnetz ohne Schwierigkeiten vonstatten ging. Für den nächsten Schritt müssen Modem und Amiga ausgeschaltet sein, da sonst die empfindliche Schnittstelle beschädigt werden könnte. Verbinden Sie Modem und Amiga mit dem seriellen Kabel. Stecken Sie zuerst den 25poligen Sub-D-Stecker (mit Stiftkontakten) des seriellen Kabels in die Buchse des Modems und dann analog die 25polige Buchse des Kabels in den seriellen Stecker des Amiga (mit »SERIAL« gekennzeichnet, s. »Amiga-Anschluß«). Nun schließen Sie die Spannungsversorgung ans Modem an (s. Modemhandbuch) und der Spaß kann beginnen.

Optimierung

Auch die Einstellungen Ihres Modems lassen sich verändern und anpassen. Prinzipiell verfügen die Datenschaufler über zwei Betriebsmodi: den Daten- und den Befehlsmodus. Beim Einschalten befindet sich das Modem im Befehlsmodus, in dem es sich auch individuell einstellen läßt. Dazu versteht jedes Modem die **»AT-Kommandos«**. Die heißen so, weil jeder Befehl durch »AT« eingeleitet wird. Diese Befehle lassen sich nur über ein Terminalprogramm zum Modem schicken. Wie Sie ein solches Programm installieren und was dabei zu beachten ist, lesen Sie in »Logon: Joshua« auf Seite 28.

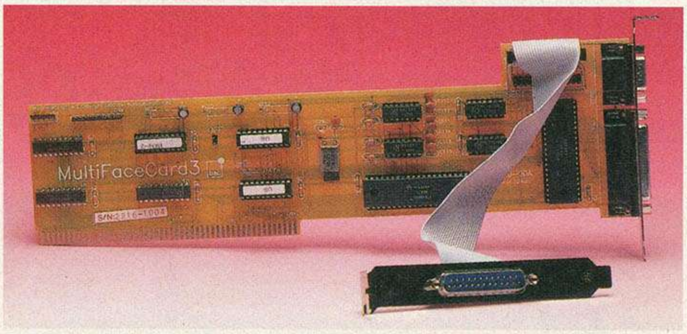
AT bedeutet für das Modem »attention« (Achtung, Aufgepaßt). Eine Übersicht der wichtigsten Befehle finden Sie in »Wichtige Modemkommandos«. Da nur ein kleiner Teil der Kommandos bei allen Geräten übereinstimmt, müssen Sie spezifische Befehle im Modemhandbuch nachschlagen. Dort finden Sie auch eine ausführliche Erlärung zu jedem Befehl.

Wahlverfahren: Wichtigstes Kommando ist »ATD« es dient zum Anwählen der Gegenstelle. Das Wahlverfahren wird durch einen weiteren Parameter festgelegt: »P« steht für die bisher übliche Pulswahl, »T« für das Tonwahlverfahren. Versuchen Sie zuerst das Tonwahlverfahren (»ATDT <Nr>«, für <Nr> gewünschte Telefonnummer einsetzen). Hören Sie nach dem Wählen immer noch das Freizeichen, unterstützt die Vermittlungsstelle dieses Verfahren noch nicht und Sie müssen Pulswahl benutzen.

Schnittstelle: Wichtig zu wissen – die Geschwindigkeit der seriellen Schnittstelle sollte ca. viermal höher als die Leitungsgeschwindigkeit sein. Damit erst ist gewährleistet, daß bei V.42bis-Verbindungen die Daten vor dem Verschicken vom Modem optimal gepackt werden.

Bei einem V.34-Modem (28 800 bps) muß die Schnittstelle also auf 115 200 bps stehen. Diese hohe Geschwindigkeit ist auf »normalen« Amigas nicht zu realisieren. Dazu braucht man einen schnellen Prozessor, damit die an der Schnittstelle eintreffenden Daten schnell genug verarbeitet werden. Die bessere Lösung ist der Kauf einer Schnittstellenkarte mit entsprechend schneller serieller Schnittstelle. Da aber meist gepackte Dateien verschickt werden, genügt eine niedrigere Geschwingigkeit. Die Schnittstelle muß aber schneller als die Leitungsgeschwindigkeit des Modems sein.

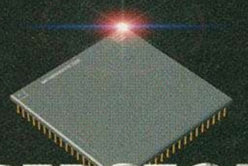
Handshake: Damit Daten zwischen Modem und Amiga nicht verlorengehen, verständigen sich beide über ein Handshake. Konkret heißt das, daß der Sender (Modem oder Amiga) sagt, daß er bereit ist, Daten zu schicken und diese erst über die Leitung gehen, wenn der Empfänger (Amiga oder Modem) sagt, daß er empfangsbereit ist. Benutzen Sie auf jeden Fall Hardware-Handschake (RTS/CTS), da es die zuverlässigere Methode ist. ■



Schnittstelle: Hohe Geschwindigkeiten auf der seriellen Schnittstelle schafft meist nur eine Schnittstellenkarte

ACHTUNG, DIES IST KE

UND AUCH KEIN BLICK IN EIN PARADIESISCHES PARALLEL-UNIVERSU



CYBERSTORM

Die neue Definition von Leistung: CYBERSTORM ist das 68060-Beschleunigersystem mit modularem Aufbau für größte Flexibilität und kompromißlosem Design für höchste Performance. Mit umfangreichen Erweiterungsoptionen deckt es professionellste Ansprüche ab: Lieferbar als 68040- oder als 68060-System ✔ CPU-Module jederzeit einfach aufrüstbar, zu günstigen UpGrade-Preisen ✔ Vorbereitet auf Prozessor-Takte bis 80 MHz für die kommenden CPU-Generationen ✔ Bis zu 128 MByte extrem schnelles Burst-Mode Fast-RAM (Datenrate >50 MB/s), in gemischter Bestückung als zusammenhängender Speicherblock ✔ Optimierter Zugriff auf das AMIGA-System (z.B. bis zu 17 MB/s in eine CyberViso64-Grafikkarte) ✔ Modular erweiterbar wahlweise mit Fast SCSI-II Modul oder I/O Modul (Fast SCSI-II, Ethernet, High Speed Serial Port) ✔ Prozessor Direct-Bus für optionale Erweiterungen

CYBERSTORM 060/50 — ***DM 1.795,–***
50-MHz-68060-System, mehr als vierfache Leistung gegenüber einem A4000/040
Test AMIGA Magazin 5/95: Sehr gut, 11,3 Punkte, „Die Steigerungen waren begeisternd…“;
Test AMIGA Plus 5/95: Empfehlung der Redaktion, „…überragende Leistungszuwächse… in der Praxis“;
Test AMIGA Special 5/95: Gesamturteil Sehr gut, „…die beste und innovativste Hardwareerweiterung…“.

CYBERSTORM Fast SCSI-II-DMA-Controller — ***DM 349,–***
Bis zu 10 MB/s auf dem SCSI-Bus, interner und externer SCSI-Port, aktive Terminierung, umfangreiche Software mit dynamischer Caching-Software und CD-ROM-Filesystem

Der nächste Schritt der Innovation für den AMIGA 1200 erfolgt jetzt und hier mit dieser vierten Generation der erfolgreichen Turbokartenserie. Mit einer Leistungssteigerung zwischen 5 und 10% gegenüber dem Vorgängermodell verschiebt die BLIZZARD 1230-IV die Grenzen des technisch Machbaren, und überzeugt mit einer Fülle von herausragenden Features zu einem sensationellen Preis: Höchstleistung durch 50 MHz 68030-Prozessor und extrem schnelles Speicher-Interface ✔ Aufrüstbar bis 128 MB Fast-RAM mit 70ns (bis 256 MB bei installiertem BLIZZARD 1230-IV SCSI Kit), autoconfigurierend ✔ Optionaler mathematischer Coprozessor 68882 mit 50 MHz ✔ Asynchrones Design für volle Genlock-Kompatibilität ✔ Rückschaltbar auf 68020-Prozessor über die Tastatur für volle Kompatibilität mit aller Software ✔ DMA-Erweiterungsport für Hochleistungs-Erweiterungen mit vollem 32-Bit-DMA ✔ Akkugepufferte Echtzeituhr ✔ Hervorragende Verarbeitung in modernster SMD-Technologie ✔ Lieferbar ab Sept. '95

QUALITÄTSGARANTIE!
Trotz des günstigen Preises werden unsere BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARDs ausschließlich mit neuen, echten 50-MHz-Prozessoren mit MMU aus Motorola-Lieferung bestückt. Wir verwenden weder übertaktete noch gebrauchte Prozessoren, oder solche, die aus alten Restbeständen aufgekauft wurden (erkennbar am Date-Code auf dem Prozessor). Dieses wichtige Qualitätsmerkmal gewährleistet Ihnen Sicherheit und Zuverlässigkeit viele Jahre über die Garantiedauer hinaus!

BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARD

BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARD — ***DM 349,–***
mit 50 MHz 68030 CPU

BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARD — ***DM 499,–***
mit 50 MHz 68030 CPU und 50 MHz 68882 FPU

BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARD — ***DM 599,–***
mit 50 MHz 68030 CPU und 4 MB RAM

BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARD — ***DM 749,–***
mit 50 MHz 68030 CPU, 50 MHz 68882 FPU und 4 MB RAM

Aufpreis für 8 MB Speicher (statt 4 MB) — ***DM 299,–***

Aufpreis für 16 MB Speicher (statt 4 MB) — ***DM 699,–***

BLIZZARD 1230-IV SCSI Kit — ***DM 179,–***
Fast SCSI-II DMA Controller, Datenübertragung bis zu 10 MB/sec., autoboot, externer SCSI-Port, umfangreiche Software mit DynamiCache, zusätzlicher SIMM-Sockel für erweiterte RAM-Aufrüstbarkeit in gemischter Bestückung, Lieferung ab Okt. '95

Geben Sie sich nicht mit einer herkömmlichen Speichererweiterung zufrieden! Das BLIZZARD 1220/4 bietet Turbo-Power zum Speicherpreis: 4-MByte-Speichererweiterung für A1200 ✔ Autokonfigurierendes 32-Bit FAST-RAM ✔ Die Taktverdopplung des Fast-RAM auf 28 MHz in Verbindung mit dem superschnellen RAM-Design bringt bis zu dreifache Geschwindigkeit gegenüber einem A1200 ohne Fast-RAM ✔ Echtzeituhr mit selbstaufladendem Akku serienmäßig ✔ Sockel für Coprozessor 68882 bis 40 MHz ✔ Gefertigt in moderner SMD-Technik

BLIZZARD 1220/4 TURBO MEMORY BOARD

BLIZZARD 1220/4 — ***DM 399,–***
Turbo Memory Board, 28 MHz-Power inkl. 4 MByte

BLIZZARD 1220/ADD4 — ***DM 299,–***
Erweiterungsmodul auf 8 MByte

Damit sich auch der A1200 in die Riege der schnellsten AMIGA-Systeme einreihen kann: Spitzenleistung bis über 80 MIPS durch 50 MHz 68060-Prozessor und extrem schnelles Speicher-Interface ✔ Aufrüstbar bis 64 MB Fast-RAM mit 70ns (bis 192 MB bei installiertem BLIZZARD 1260 SCSI Kit), autoconfigurierend ✔ Asynchrones Design, voll Genlock-kompatibel ✔ Rückschaltbarkeit auf 68020-Prozessor über die Tastatur garantiert volle Kompatibilität mit aller Software ✔ DMA-Erweiterungsport für Hochleistungs-Erweiterungen mit vollem 32-Bit-DMA ✔ Akkugepufferte Echtzeituhr ✔ Hervorragende Verarbeitung in modernster SMD-Technologie ✔ Lieferbar ab Sept. '95

BLIZZARD 1260 TURBO BOARD

BLIZZARD 1260 TURBO BOARD — ***DM 1.249,–***
50 MHz 68060 CPU, mit FPU/MMU

BLIZZARD 1260 TURBO BOARD — ***DM 1.499,–***
50 MHz 68060 CPU, mit FPU/MMU und 4 MB RAM

Aufpreis für 8 MB Speicher (statt 4 MB) — ***DM 299,–***

Aufpreis für 16 MB Speicher (statt 4 MB) — ***DM 699,–***

BLIZZARD 1260 SCSI Kit — ***DM 199,–***
Fast SCSI-II DMA Controller, Datenübertragung bis zu 10 MB/sec., autoboot, externer SCSI-Port, umfangreiche Software mit DynamiCache, zusätzlicher SIMM-Sockel für erweiterte RAM-Aufrüstbarkeit in gemischter Bestückung, Lieferung ab Okt. '95

Der Online-Ratgeber

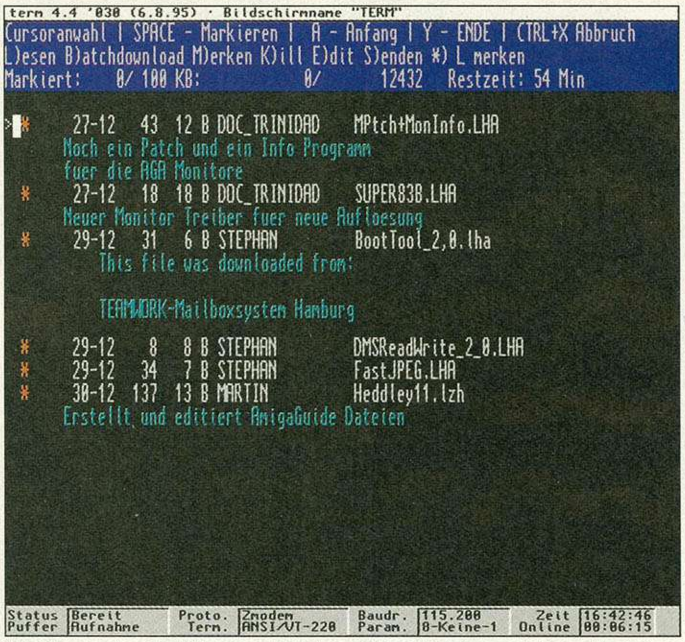
Mitfahren, dabei sein...

... und ab geht's auf dem »Daten-Highway«. Der weltweite Daten- und Informationsaustausch ist inzwischen so populär, daß sogar Tageszeitungen und Politiker dieses Thema diskutieren. Wir zeigen Ihnen, wie und wo sie »surfen« können und was es kostet.

von Walter Watzl

Alle wollen nur das eine: surfen auf dem Daten-Highway. Was sich hinter diesem Begriff verbirgt, wissen allerdings nur wenige. Meist sieht man fetzige Bilder, die Ausschnitte aus dem Internet zeigen und liest (hört) markige Sprüche dazu. Es gibt aber außer dem Internet auch andere interessante Möglichkeiten, »Informationsdienste« zu nutzen – oder sollte man auch hier besser sagen: auf dem Daten-Highway zu surfen? Wir erhellen das Dunkel um die verschiedenen Alternativen.

Online-Dienste zeichnen sich nicht ausschließlich durch ihr Angebot aus, sondern auch durch die Kosten, die bei der Nutzung anfallen bzw. durch Anschlußgebühren. Oft wird vergessen, daß beispielsweise für den Internet-Zugang einige schwierig zu installierende Programme nötig sind und auch ein entsprechender Anbieter für den Zugang gefunden werden muß. Die »Klassiker« wie Mailboxen oder Datex-J/Btx gehören deshalb aber noch lange nicht zum alten Eisen.



Mailbox: In Mailboxen finden Sie nicht nur aktuelle Programme, sondern auch interessante Gesprächsforen

Mailboxen

Surfen kann man in Mailboxen zwar auch, aber nicht im eigentlichen Sinn bzw. so komfortabel und bunt wie im Internet (über WWW). Mailboxen sind nach wie vor nichts anderes als elektronische Briefkästen, die ihr Angebot mit einigen aufregenden Spezialitäten verfeinern.

Der elektronische »Briefdienst« ermöglicht es, anderen Benutzern der Box (im DFÜ-Jargon »User«) Nachrichten, Dateien oder Programme zu schicken und solche auch von ihnen zu empfangen. Mailboxen sind untereinander vernetzt, d.h. auch sie tauschen untereinander Daten aus. Zusätzlich führen sie verschiedene »Netze« (z.B. »Z-Netz«), die teils regional begrenzt, teils themenbezogen sind. Dort findet man Informationen und »Gesprächspartner« zu allen möglichen Themen. Egal, ob Ihr Hobby Computer, Fotografieren, Modellbau oder Video ist, oder ob Sie Wissenswertes zu »Star Trek« suchen – Sie finden zu annähernd jedem Thema Bretter (Diskussionsforen) mit Informationen, Problemlösungen, teilweise sogar mit Programmen und Bildern. Man kann sich öffentlich zu diversen Themen äußern oder bei Problemen Fragen stellen. Öffentlich heißt, daß jeder Netzteilnehmer diese Nachricht lesen kann.

Um Telefonkosten zu sparen, kann man sich als »Point« anmelden. Man »abonniert« bestimmte Diskussionsforen (Bretter) und erhält alle Nachrichten beim nächsten Anruf »Netcal« gepackt zugeschickt. Anschließend kann man in Ruhe (ohne tickenden Gebührenzähler) alles lesen und Fragen/Antworten ins Netz schreiben.

Neben »Postdiensten« bieten Mailboxen noch mehr: Sie sind Quelle für neue PD- und Shareware-Programme bzw. für Updates. Viele Mailboxen bieten auch die Diskussionsforen des Internets (Usenet) an bzw. führen die aktuellen Programme aus dem Aminet. So lassen sich einige interessante Dienste des Internets auch ohne direkten Zugang nutzen. Auf WWW muß man allerdings bei einem solchen »indirekten Zugang« verzichten. Dafür braucht man direkten Zugang.

Fazit: Mailboxen sind eine günstige Art DFÜ für private Zwecke zu nutzen. Sie erhalten Zugriff auf zahlreiche Diskussionsforen, aktuelle PD- und Shareware-Programme, Tools und teilweise sogar auf Auszüge aus dem Aminet bei minimalen Kosten. Kommerzielle Anbieter wie Versandhäuser, Informationsdienste o.ä. findet man dort allerdings nicht.

Datex-J/Btx

Vor zwölf Jahren war es soweit: Die Post führte den Btx-Dienst bundesweit ein. Damit stand Tür und Tor zu einer völlig neuen Form der Telekommunikation offen. Von der Benutzung eines vollelektronischen Telefonbuchs über Flug- und Bahnbuchungen und aktuellen Nachrichten und Börsendaten bis hin zum Homebanking – Btx sollte das ideale Medium für »dialogorientierte Datenkommunikation« sein. Und das in für damalige Verhält-

Lesen Sie weiter auf Seite 20



Datex-J/Btx: Vom Homebanking über Shopping bis zur Bahnauskunft findet man alles, was das Herz begehrt

Mailboxen

Mailboxen sind eine günstigste Alternative, um auf dem Daten-Highway zu surfen. Sie sind zwar nicht direkt vergleichbar mit den Serviceleistungen des Btx oder des Internets, doch zählen sie in gewisser Weise ebenso zu den Online-Diensten.

Anmeldung: Im Normalfall gebührenfrei

monatlicher Grundpreis: entfällt

Online-Kosten: Hauptkosten sind die Telefongebühren. Benutzt man nur die Grunddienste (elektronische Post, Dateien up- und downloaden), muß man an den Betreiber üblicherweise nichts bezahlen.

Dienste: Mailboxen bieten für meist unter zehn Mark einen Point an. Damit lassen sich Diskussionsforen bestellen und die Mitteilungen offline (ohne Telefongebühren) lesen. Das persönliche Postfach für Nachrichten und Dateien ist kostenlos. Viele Betreiber führen in ihrer Box auch Auszüge aus dem Internet, wie das Aminet und Teile des Usenet (Diskussionsforen im Internet).

Wie Sie in eine Mailbox einwählen und was Sie dazu brauchen, finden Sie im Artikel »Logon: Joshua« in dieser Ausgabe S. 28.

DiskExpander V2.1

221

Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke ca. verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle, und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund. Die Daten werden auf ca. 30-70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalghorithmen (auch xpk-kompatible!) stehen zur Auswahl. Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ca. 1,5 MB Software unterbringen und selbst die RAD-Disk können Sie verdoppeln.

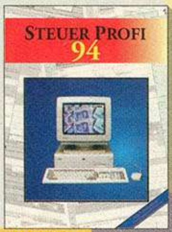


ISBN 3-86084-221-8 DM 69,-

Steuer Profi 94

250

Der Steuer Profi 94 ist komplett an die neue Gesetzeslage angepaßt und macht Ihre Steuererklärung zu einem Kinderspiel. Wie bisher erfaßt das Programm alle 7 Einkunftsarten, Sonderausgaben und außergewöhnliche Belastungen, Kinderfreibeträge, die Sonderregelungen in den neuen Bundesländern und in Berlin.
Selbstverständlich ist auch in diesem Jahr der Ausdruck in die amtlichen Steuerformulare möglich. Neu ist die Anzeige der Steuerbögen direkt am Bildschirm. Steuer Profi 94 wird mit zwei ausführlichen Handbüchern ausgeliefert. Im Preis inbegriffen ist ein kostengünstiger Update-Service sowie eine kostenlose Support-Hotline.



ISBN 3-86084-250-1 DM 99,-

CDBoot 1.0

246

CDBoot ist ein phantastisches neues Softwareprodukt mit dem es möglich ist, fast alle erhältlichen CD32 Spiele auch mit einem Amiga® 1200 und Amiga® 4000 (AT oder SCSI CD-ROM Laufwerk sowie beliebiges File- System) zu verwenden. Dabei kann für jede CD eine eigene Konfigurationsdatei angelegt werden, in der die Belegung der JoyPad-Emulation gespeichert wird, und außerdem können Sie für jedes CD 32 Spiel die HighScores separat abspeichern. Die Bedienung und Installation von CDBoot ist sehr einfach und dank der sehr guten deutschen Dokumentation auch für Einsteiger hervorragend geeignet.
Aufgrund der sehr großen Kompatibilität zu einem Original Amiga® CD32 können Sie ab sofort mehr als 98% aller erhältlichen CD 32 Spiele pro-lemlos spielen. CDBoot ist die geniale Softwarelösung für alle Amiga®-Freaks, die sich kostengünstig die große Welt der CD32- Spiele erschliessen möchten.

ISBN 3-86084-246-3 DM 69,-

Der Innenarchitekt

212

Das unersetzliche Hilfsmittel für alle Aufgaben der Inneneinrichtung von Räumen. So ist es auf einfachste Art und Weise möglich, im 2D-Editor Räume mit beliebig vielen Möbeln individuell zu gestalten. Die umfangreiche mitgelieferte Möbelbibliothek läßt keine Wünsche offen. Im farbigen 3D-Modus können Sie den Raum real aus den verschiedensten Perspektiven betrachten. Das Programm begeistert durch seine sehr hohe Arbeitsgeschwindigkeit und einer übersichtlichen Benutzeroberfläche. Erleben Sie die Faszination der computerunterstützten Innenarchitekur.



ISBN 3-86084-212-9 DM 99,-

GPFax

243

Mit GPFax können Sie Ihren Amiga® als universelles Faxgerät benutzen. Eingehende Faxe können wahlweise am Bildschirm dargestellt oder in sehr guter Qualität ausgedruckt werden. Das Versenden von Telefaxen ist denkbar einfach, da die meisten Textverarbeitungen oder DTP-Programme ein direktes Senden von Faxen erlauben. Doch GPFax ist nicht nur ein simples Faxprogramm sondern bietet Ihnen darüberhinaus zahlreiche weitere Funktionen: Automatische Titelseitengenerierung - Rundfaxe - integriertes Telefonbuch - Logbuch - ARexx-Port ... GPFax wird mit deutschem Handbuch ausgeliefert und benötigt Kickstart 1.3 oder höher sowie ein handelsübliches Class 1 oder Class 2 Modem.



ISBN 3-86084-243-9 DM 119,-

DiskSalv III

244

Mit Disksalv III präsentieren wir Ihnen den Retter in der Not! DiskSalv III rettet defekte, korrupte oder gelöschte Dateien, Disketten, Festplatten, ... mit einer hohen Wahrscheinlichkeit innerhalb von wenigen Minuten. Dabei versucht DiskSalv III physikalische Schäden, Software-Fehler sowie die Folgen von unsachgemäßer Datenträgerbehandlung zu reparieren. Die Daten können wahlweise „in-place" oder auf separaten Datenträgern restauriert werden. Die Erfolgsquote von DiskSalv III liegt in der Praxis bei über 90% und als weitere Features verfügt DiskSalv III über ein BackUp-Programm und eine CleanUp-Funktion. Sie erhalten DiskSalv III mit deutscher Dokumentation. Benötigt OS 2.0 oder höher!



ISBN 3-86084-244-7 DM 79,-

Haushaltsbuch 3.0

230

Wollen auch Sie sich einen Überblick über Ihre Finanzen verschaffen, Ihr Geld effektiver nutzen und Schwachstellen in Ihrer Budgetierung erkennen? Mit dem HHB 3.0 präsentieren wir Ihnen die Lösung aus einer Hand! Einige Charakteristika: Frei von buchhalterischen Ausdrücken, versch. Dateien können geöffnet werden, beliebig viele, freidefinierbare Konten, komfortable Such-/Filterroutinen, Jahresübertrag und doppelte Buchführung, umfangreicher ARexx-Port, exzellentes Handbuch, grafische Auswertungen, lauffähig ab OS2.0 und höher.



ISBN 3-86084-230-7 DM 69,-

Der Streckenplaner

222

Dieses Programmpaket ist das unverzichtbare Hilfsmittel für Motorrad- und Autofahrer. Geben Sie einfach Ihr Ziel ein und sofort schlägt Ihnen der Strekckenplaner die optimale Fahrtroute vor. Egal ob von München nach Berlin oder von Hamburg nach Bonn, dieses Programm kennt die richtige Antwort. Der Streckenvorschlag kann wahlweise als vektororientierte Landkarte in verschiedenen Vergrösserungsstufen oder als ausformulierte Wegbeschreibung in drei Detailstufen erstellt und gedruckt werden. Der Streckenplaner kennt alle deutschen Orte mit mehr als 20.000 Einwohnern, alle Bundesautobahnen sowie alle wichtigen Landstraßen.

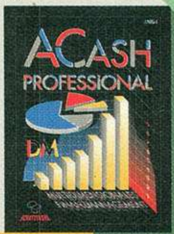


ISBN 3-86084-222-6 DM 69,-

ACash Professional

241

ACash Professional ist ein modernes und leistungsfähiges Finanzverwaltungsprogramm, das sowohl für die private Finanzverwaltung als auch für den gewerblichen Einsatz gedacht ist. Verschaffen Sie sich jederzeit den einen Überblick über Ihre Einnahmen und Ausgaben! Ob Giro- oder Bankkonten, Sparbücher, Kreditkarten, Kredite oder regelmässige Einkommen; ab sofort können Sie Ihre Finanzen übersichtlich mit dem Amiga® verwalten und durch aussagekräftige dreidimensionale Diagramme visualisieren. Die exzellente technische Ausstattung von ACash, das auch über einen umfangreichen ARexx-Port verfügt, sowie das gute deutsche Handbuch sorgen für effizientes Arbeiten. Lauffähig ab OS 2.0.



ISBN 3-86084-241-2 DM 79,-

Skat Deluxe II

225

Ein Skatspiel der neuen Generation, das Ihnen zwei computergesteuerte Mitspieler zur Verfügung stellt, die nahezu alle Spielarten beherrschen. Skat Deluxe II spielt nach den neuesten Regeln der deutschen Skatordnung. Es stehen alle nur erdenklichen Spielmöglichkeiten zur Verfügung, vom „Grand ouvert" über „Ramsch" bis zu „Bock-Runden". Der integrierte Spieleditor macht es Ihnen möglich, zu Trainingszwecken die Karten nach Ihren eigenen Wünschen zu verteilen. Machen Sie sich fit für Ihren nächsten Skatabend und verblüffen Sie Ihre Skatbrüder durch Ihre neue Spielpraxis.

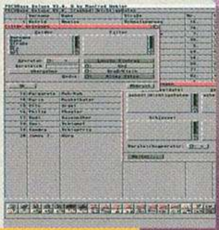


ISBN 3-86084-225-0 DM 59,-

POCObase 3.0

265

Dies ist die brandneue Version der beliebten Datenbank, mit der Sie auch IFF-Bilder verwalten können. Sie können bis zu 31 verschiedene Dateien gleichzeitig öffnen, Relationen zwischen einzelnen Dateien erstellen und 6 versch. Feldtypen benutzen. Die Anzahl der Datensätze und die Anzahl der Felder pro Datei ist nahezu unbegrenzt. POCObase 3.0 biete alle Standardfunktionen einer Datenbank: Die Daten können beliebig sortiert, gefiltert und indiziert werden. POCObase 3.0 wird mit umfangreichem Handbuch ausgeliefert und ist sowohl für private als auch für geschäftliche Anwendungen geeignet.



Update von POCObase 2.0: DM 50,– DM 99,-

Schreibmaschine 2.0

233

Mit diesem Programm werden Sie in methodisch sinnvoller Weise in kurzer Zeit die richtige Bedienung der Schreibmaschinen- oder Computertastatur erlernen. Es werden dazu viele umfangreiche Lektionen mitgeliefert. Die Auswertung erfolgt nach schulischen Regeln. Von der graphischen Benutzerführung in Verbindung mit aussagekräftigen Leistungskontrollen werden Sie begeistert sein. „Schreibmaschine" wurde von kompetenten Fachlehrern mitentwickelt, so daß der didaktische Aufbau langfristige Lernerfolge garantiert.
Update von Version 1.0 auf 2.0 für nur DM 20,-



ISBN 3-86084-233-1 DM 49,-

Euro-Übersetzer

195

Der EURO-Übersetzer ist die perfekte Softwarelösung für die qualitativ hochwertige automatische Übersetzung von englischen Dokumenten. Sowohl bereits vorhandene Dokumente als auch Texte, die Sie über die Tastatur eingeben, können direkt übersetzt werden. Die sehr umfangreichen Wörterbücher sind unbegrenzt erweiterbar und Wörterbücher der gängigen Konkurrenzprodukte können benutzt werden.
Weitere Features: hohe Übersetzungsgeschwindigkeit, komfortable Nachbearbeitung, Oberfläche im OS 2.0 Stil, komplett mausgesteuert, ideal für PD-Anleitungen.

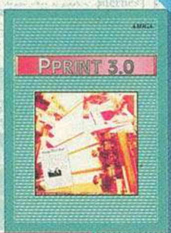


ISBN 3-86084-195-5 DM 89,-

PPrint 3.0

217

Mit PPrint 3.0 erstellen Sie auf jedem Amiga® kunstvolle und professionelle Druckerzeugnisse. Erstellen Sie Ihre ganz persönlichen Visitenkarten, Adressaufkleber, Diskettenetiketten Geburtstagskarten und vieles mehr in kurzer Zeit und geben Sie das Motiv auf einem beliebigen Drucker aus. Hier einige Daten im Detail: leistungsstarke Malfunktion, Seitengröße bis DIN A3, Druckauflösung von 90–400dpi, eingebauter Grafik- und Texteditor, Textausgabe mit Mehrspaltensatz und Konturenführung, alle Objekte um beliebige Winkel drehbar. Mehr als 1.000 Cliparts sowie mitgelieferte Vektorschriften unterstützen Sie bei der kreativen Arbeit reichhaltig.



ISBN 3-86084-217-X DM 149,-

Alle Programme, Anleitungen und Handbücher sind komplett in deutscher Sprache gehalten. Hardwarevoraussetzungen (wenn nicht anders angegeben): Amiga® mit 1MB RAM, Workbench 1.2, 1.3, 2.0, 2.1 und 3.0.

SCHATZTRUHE
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · 45131 Essen
Tel.: 0201-78 87 78 · Fax: 0201-79 84 47
Hotline: 0201-77 03 32
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: 0208-20 25 09

Versandkosten
Inland: DM 5,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme

HK-Corr 2,56 0221/36 9062

Oberland. Soft- und Hardware vo

ANIMATION

32 BIT-Sequence Processor V2.0	D	575
Adorage 2.5 AGA	D	195
Adorage Lernvideo	D	49
Broadcast Titler II PAL	**D**	**195**
Caligari24 PAL	**D**	**139**
Castillian V 2.7	D	185
Clarissa Professional V 3.0	**D**	**375**
Clarissa Pro V 3.0 Easy	D	269
Clarissa Motion Soundmodul	D	69
Clarissa Transformer	D	79
Clarissa Lernvideo	D	49
Essence Vol.1/2 inkl. Forge (Math. Texturen für Imagine 3.0)		je 249
FX-Titel Studio	D	649
Imagine V 3.0 Amiga	D	795
Imagine Buch / Profi Workshop 2.0	D	69/89
Imagine Enhancer CD	**D**	**79**
Light Wave 3D - V 4.0		1945
Light Wave Enhancer CD	**D**	**99**
Maxon Cinema 4D V2.0	D	285
Maxon Cinema 4D V2.0 Prof.	D	359
Maxon Multimedia	D	95
Main Actor Broadcast	D	375
Monument Designer V2	**D**	**379**
Monument Titler V1	**D**	**175**
Monument Titler Lernvideo	D	49
Monument Kreativ Set	D	95
Morph Plus	D	325
Morphus für Imagine	D	125
Power Titler	D	95
Real 3D V 3.0		895
Real 3D V 3.0 Student (Nachweis!)		545
Reflections 3.0	**D**	**249**
Reflections 3.0 Update	**D**	**149**
Reflections 3.0 für Windows	D	349
SCALA 400 Multimedia	**D**	**545**
SCALA Echo EE100	D	395
SCALA VideoStudio Pro II (400/EE100)	D	925
Scenery Animator 4.0		145
World Construction Set	(D)	445
X-DVE	D	195

BILDUNG

SIGMath II	D	95
Planetarium 4.1	D	95
TMA Englisch I Plus	D	65
TMA Englisch II Plus V2.0	D	65
TMA Europa Plus	D	65
TMA Französisch I PLus	D	55
TMA Französisch II Plus	D	55
TMA Vokabelerweiterung Englisch	D	45

BÜCHER

Cygnus ED Compendium	D	35
Das Arexx Buch	**D**	**89**
Einführung in Arexx (alte Auflage)	D	35
Einführung in Morph Plus	D	35

BÜRO

ACash Professional	D	75
Amiga Money	D	45
Databench	D	49
Final Calc	**(D)**	***349**
Final Data V 2.0	**D**	**119**
Maxon Twist 2 Datenbank	D	285
Superbase Professional 4	D	225
TurboCalc V 2.0	D	135
TurboCalc V 3.0	D	195
UpToDate - Terminplaner, Texteditor und Adreßmanager	**D**	**79**

GRAFIK

Art Department Professional PAL V 2.5		325
ADPro Conversion Pack		135
ADPro Photo CD-Loader		179
ADPro Pro Control		169
ADPro Epson GT Treiber		285
ADPro ScanJet Treiber		295
Brilliance V 2.0	**D**	**149**
Deluxe Paint V AGA	**D**	**249**
Deluxe Paint Updates		**auf Anfrage**
Image F/X V 2.1		**545**
Multilayer für Image F/X 2.1		225
Imagemaster PAL RT (neue Version!)	D	399
Maxon CAD 2.5 Student	D	175
Maxon CAD 2.5	D	295
Personal Paint V 6.3	**D**	**75**
Photogenics V 1.2 AGA	**D**	**125**
Photoworx Pro	D	245
Photoworx	D	175
Picture Manager V 2.0	D	99
Pixel 3D Professional V 2.0		379
TV Paint 2.0	D	395
TV Paint 3.0		945
Vista Professional 3.0		149

VIDEO

Amiga-CUT (HAMA)	D	495
CAVIN Schnittsteuerung	D	*1495
Cybervision64 2MB/4MB	**D**	**679/825**
CyberGraphX Treibersoftware	**D**	**65**
DCTV PAL		295
Digi Tiger III	D	395
ED FrameMachine & FM-Prism 24	D	1175
ED Neptun Genlock	D	1075
ED Sirius II Genlock	**D**	**1675**
ED TBC-Enhancer 4:2:2-Norm	**D**	**1625**
ED Videokonverter	D	325
ED Y/C Genlock + RGB Splitter	D	645
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer	D	279
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer S-VHS	D	315
Graffito PCMCIA-Adapter	D	99
Peggy Plus MPEG Karte + Audio inkl. Videomodul	D	1175
PICASSO II 2MB inkl. TV Paint Junior	**D**	**475**
PICASSO Video-Modul Pablo	D	275
PICCOLO 2MB	D	575
PICCOLO SD64 2MB/4MB		**675/845**
Piccolo Video-Modul	D	*295
Retina 24 BIT Grafikkarte 2MB/4MB	D	445/645
Retina BLT Z3 1MB/4MB	D	725/895
V-Lab S-VHS A2000/3000/4000	D	495
V-Lab PAR extern f. Amiga 5/6/1200	D	525
V-Lab PAR extern S-VHS	D	625
V-LAB Motion V 2.5	**D**	**1875**

MUSIK

Aura 12 Bit PCMCIA-Sampler		**199**
Bars & Pipes Professional	D	295
Bars & Pipes Prof. V 2.5	**D**	**495**
Bars & Pipes Toccata Tools	D	99
Deluxe Music Construction Set		195
Maestro Professional A2/3/4000	D	875
Octamed Professional 6.0	**D**	**175**
Samplitude Professional	D	199
Samplitude Professional 2.1 SMPTE	D	399
Sonix V 2.0 Bookware	D	75
Technosound Turbo	**D**	**75**
Technosound Turbo II	**D**	**149**
Technosound Turbo Sampling Softw.	D	89
Toccata 16 BIT Soundkarte	**D**	**515**
Mignon Jr. 3.0 Ps Toccata-Sequencer	D	185
Vector Midi Plus Interface	D	99

SPIELE

Base Jumpers	D	55
Biing! AGA	D	95/105
Bundesliga-Manager Hattrick AGA	D	99
Der Reeder	D	95
Der Seelenturm AGA	D	79
Dream Web	D	89
Dungeon Master 2 AGA	D	89
Elite III/First Encounter AGA	D	69
Erben der Erde AGA	D	69/79
Kings Quest VI	D	89
Lion King AGA	D	79
Mealstrom AGA	D	je 95
Pinball Dreams & Fantasy	D	79
Pinball Illusions AGA/CD32	D	79
Ralley Championchips AGA	D	59
Rise of the Robots AGA	D	89
Sim City 2000 AGA	D	85
T.F.X. AGA		105
UFO AGA	D	89
Whale's Voyage 2	D	99
Wing Commander	D	55
Whizz AGA	D	59

Weitere Spiele auf Anfrage!



SPRACHEN

Blitz Basic II	D	175
CanDo V 3.0 PAL	D	575
Gamesmith		249
HiSoft Devpac Assembler V 3.0		225
Lattice C V 6.5 inkl. C++		595
Maxon Basic 3	D	175
Maxon C++ 3	D	379
Maxon C++ 3 Light	D	170
Maxon Assembler	D	125
Maxon Pascal V 3.0	D	219

TEXT/DTP

CygnusED Professional V 3.5		185
Final Copy II Textverarbeitung	**D**	**149**
Final Writer V4.0	**D**	**249**
Final Writer EPS Cliparts	D	99
Holiday Cliparts	D	45
Page Stream V 3.0	**D**	**575**
Pelican Press	D	95
Personal Write	D	59
Typesmith V 2.5	D	285

TOOLS

AFS-Pro Filesystem	D	139
AFS-User Filesystem	D	75
AmiTCP/IP	D	135
CDWrite	D	69
Cross Mac		215
Diavolo Backup	**D**	**95**
Diavolo Backup Professional	D	125
Directory Opus V 5.0	**D**	**115**
Directory Opus V 4.12 (solange Vorrat)	D	89
DiskSalv III	**D**	**69**
Maxon Hothelp 3/Projekte	D	65/79
Maxon Magic II	D	69
MaxonTools	D	79
Maxon PLP Platinen-Layout	D	225
New Back Datensicherung	D	95
PC Task V 3.1	D	179
Siegfried Anti-Virus	D	59
Siegfried Copy	D	59
Studio 2.0	D	109
Turbo Print Prof. V4.0	**D**	**129**
X-Copy Tools	D	49

SPEICHER

2MB Chip-RAM Adapter für A500/2000 inkl. Agnus und 1MB	**D**	**295**
1MB intern für A600	D	99
1.8MB intern für A500	D	195
512KB intern für A500	D	55
Access 32 4MB	D	875
Blizzard 1220/4 28MHz Turbomemory	D	375
Blizzard 1220/4 MB Aufrüstsatz	D	345



Brilliance 2.0
Deutsch
149,-DM

m Feinsten - Preise vom Kleinsten

SIM-Modul für GVP/Nexus 2MB		189
A-4000 4MB SIMM PS/2		Tagespreis
SIM-Modul 32Bit 8MB PS/2		Tagespreis
SIM-Modul 32Bit 16MB PS/2		Tagespreis
SIM-Modul 32Bit 32MB PS/2		Tagespreis
2MB ZIP-RAM z.B. für Oktagon		189
A3000 Speicher 4MB Static Column		Tagespreis

TURBOKARTEN

Blizzard 1230-IV 50MHz Turbokarte	**D**	**335**
Blizzard 1230 IV SCSI II-Controller	**D**	**179**
Blizzard 1260 060/50MHz A1200	**D**	**1195**
Blizzard 1260 SCSI II-Controller	**D**	**195**
Blizzard 2060 060/50MHz A2000	**D**	**1295**
inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM		
Coprozessor 68882-33MHz	D	165
Coprozessor 68882-50MHz	D	195
CyberStorm 060/50	**D**	**1695**
Cyberstorm Fast-SCSI DMA	D	345
Cyberstorm IO-Modul	D	795
Derringer 030/CPU-25/FPU-25/4MB		1095
Derringer 030/CPU-50/4MB		1495
Derringer 030/CPU-50/FPU-50/4MB		1695
Derringer 1250/030/50MHz 4MB/SCSI II		995
Derringer 1250/030/33MHz 4MB/SCSI II inkl. 882		**795**
Derringer 1250/030/50MHz 4MB/SCSI II inkl. 882		1195
GVP-Turbokarten		**auf Anfrage**
Speicher für GVP-Turbokarten 4 MB		Tagespreis

TELEKOMMUNIKATION

GP Fax Software	D	105
MultiFax-Pro V4.0	D	95
Multiterm-Pro	D	95
TKR-Modems mit Postzulassung		
TKR FastLine 28K8 V34/Fax	**D**	**395**
TKR Tristar 28K8 V.34/Fax/Voice	**D**	**460**
TKR Fastlink ISDN/TL	D	675
TrapFax	D	129
US Robotics Modems mit Fax und BZT		
Courier V 32 Terbo 21.6	D	695
Courier V.34	D	895
Sportster 28K8 V.34/V.fast	**D**	**475**
Weitere Modems		**auf Anfrage**

SYSTEMZUBEHÖR

"Der Amiga 500"-Video	D	39
"Der Amiga 1200"-Video	D	39
"Der Amiga 4000"-Video	D	39
Drucker		
Canon Bubble Jet BJC 4000	D	695
EPSON Stylus 800 Color	D	995
EPSON Stylus Pro Color	D	1595
HP DeskJet 660 C	D	945
HP LaserJet 5P	D	1795
HPLaserJet 5MP		2195
weitere Drucker		**auf Anfrage**
Monitore		
IDEK MF 8617	D	1575
IDEK MT 9121	D	3495
weitere Monitore		**auf Anfrage**

AMIGA-SYSTEME

Amiga 1200		**695**
Amiga 1200 Starterkit	**D**	**995**
Amiga 4000 040 Tower - 10MB - 1GB HD SCSI - inkl. SCALA 300	**D**	**4495**
MicroVitec 1438 S Multiscan (Ideal für A1200/A4000)	D	595
Draco Komplettsystem 68060er 4MB inkl. CD-Rom und Retina 4MB	D	*5995

WECHSELPLATTEN, CD-ROM

ASIM CD-ROM-Treiber V3.0 +1CD		**115**
Update auf ASIM V 3.0		**75**
CD Boot CD 32 Emulation A1200/4000	D	65
Xetec CDx CD-ROM-Treiber + 1 CD	D	85
Externe SCSI Gehäuse für Syquest + CD-ROM		
Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach	D	115
Ext. SCSI-Gehäuse 2-fach	D	175
Ext. SCSI-Gehäuse 4-fach	D	215
Ext. SCSI-Gehäuse 7-fach	D	325
Iomega Zip Drive 100MB SCSI ext.	**D**	**379**
Zip Drive Medien 100MB 5St./10St.	**D**	**145/275**
NEC Multispin 6-fach Geschw. SCSI	**D**	**625**
Mitsumi FX400 CD-ROM	D	295
Mitsumi FX400 inkl. Tandem	D	425
Pioneer DR-U124x 4,4-fach SCSI	D	399
Sanyo 4-fach CD-ROM SCSI	D	325
Squirrel PCMCIA SCSI-Contr.	**D**	**215**
Syquest Wechselplatte 270MB		515
Syquest Wechselplatte 135MB		395
Wechselplatten-Medium 270MB		119
Wechselplatten-Medium 135MB		55
Wechselplatten-Medium 105MB		109
Wechselplatten-Medium 88MB		179
Toshiba XM5301B Quadra-Spin	D	375
Toshiba XM3601B 4,4 Fach!	D	525
Aufpreis für ASIM CD-ROM Treiber		**90**
Aufpreis für Xetec CD-ROM Treiber		**70**

ZUBEHÖR

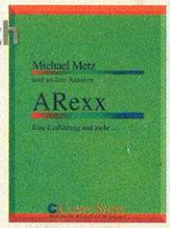
400 DPI-Maus	D	39
400 DPI-3-Tasten-Maus	D	45
AGA-Flickerfixer Amiga 4000	D	695
A 4000 Scandoubler	D	285
Aktivboxen 80 Watt Paar	**D**	**75**
Amtrac Trackball		175
Ariadne Netzwerkkarte	**D**	**475**
Artec Viewstation 6000 C (Treiber)	D	1095
Disketten 2DD		je 1,00
Emplant Deluxe	**D**	**995**
Emplant PC Modul	**D**	***395**
GVP Guru ROM V 6.0	**D**	**95**
HP ScanJet 3c	**D**	**1795**
HP ScanJet 3c inkl. AdPro-Treiber	**D**	**2045**
Handy-Scanner 800 DPI	D	298
HD-Laufwerk extern	D	185
HD-Laufwerk intern (A 2/4000)	D	165
Joystick Superpro	D	49
Laufwerk 3.5 extern	D	139
Liana Peer-to-Peer Netzwerk	D	95
Kickstart-ROM 2.0		85
Kickstart-Umschaltplatine 1.3/2.0	D	45
Kickstart/Workbench 3.1 A600	**D**	**175**
Kickstart/Workbench 3.1 A1200	**D**	**195**
Kickstart/Workbench 3.1 A500/2000	**D**	**175**
Kickstart/Workbench 3.1 A3/4000	**D**	**195**
Multiface-Card III	D	149
Papst-Lüfter (regelbar)	D	55
VGA Monitor-Adapter	D	35
WACOM ArtPad (ca. DIN A6)	**D**	**379**
WACOM Grafiktablett A4/A3	D	1195/1645

MASSENSPEICHER

SCSI-Controller			
A500			
GVP A500 SCSI-II			*299
A600/1200			
Squirrel PCMCIA			215
A2000			
Commodore 2091 SCSI-Controller			139
Golem Fast SCSI/IDE			349
Oktagon 2008/4008			249
A4000			
Oktagon 2008/4008			249
Golem Fast SCSI/IDE			349
SCSI-Festplatten			
Quantum			
Fireball		540MB	325
Trailblazer		850MB	399
Fireball		**1080MB**	**499**
Empire		2,1GB	1295
Grand Prix		4,2GB	1795
Atlas		2,1GB	1399
Atlas		4,3GB	2395
Conner			
CFP		1GB	675
CFP		2,1GB	1245
CFP		4,2GB	1895
Seagate			
Hawk		1GB	855
Hawk		2,1GB	1675
Hawk		4,2GB	1895
Barracuda		2,1GB	1795
Barracuda		4,2GB	2695
Elite		9GB	4195
AT-Festplatten 3.5			
Seagate			
Medalist		550MB	275
Medalist		1GB	495
A1200 Festplatten (2,5")			
Seagate/Conner/IBM			
340 MB			375
540 MB			575
HD-Install Kit A1200			25
SCSI-CD-ROM Laufwerke			
Toshiba XM 5301B 4-fach			375
Toshiba XM 3601B 4,4-fach !!!			525
NEC extern 2-fach OEM inkl. Terminator			249
NEC extern 2-fach OEM mit Squirrel			**399**
NEC Multispin 6-fach OEM			625
Pioneer DR-U124x 4,4-fach			399
Sanyo 4-fach			325



Das ARexx Buch 89,-DM Wir liefern das Buch Portofrei!



* Bei Drucklegung noch nicht verfügbar!
Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma ESCOM AG Bochum. Mit Erscheinen dieser Liste verlieren alle vorhergehenden Preislisten ihre Gültigkeit ! Druckfehler, Irrtümer und Änderungen in Preis und Lieferumfang vorbehalten

PREISLISTE 10/95

AmigaOberland versendet:
Lagerware noch am Tag der Bestellung (95%) per Post oder UPS - Nachnahme, Vorkasse oder Lastschrift · Post ab DM 10,- (Nachnahme ab DM 15,-) / UPS ab DM 15,- (Nachnahme ab DM 20,-)
Auslandsversand: Bitte Porto erfragen
Öffentliche Einrichtungen auf Rechnung

AMIGAOBERLAND
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg/Taunus
Tel: 06173 - 65001
Fax: 06173 - 63385
BTX: AmigaOberland#
Aktuelle Infos in folgenden Mailboxen :
05171-591922 oder 069-426150

Geschäftszeiten:
Mo.-Fr. 9-13 Uhr und 14-18 Uhr Sa. 9-13 Uhr

In Östereich durch: ART
Feldstraße 13
3300 Amstetten
Tel.: 07472 / 635660

Fortsetzung von Seite 16

nisse erstaunlicher Qualität: 32 Farben in Verbindung mit recht hoher Auflösung und einfacher Bedienung übertrafen alles, was man bisher von Computern kannte. Die Tür zum Erfolg stand offen, dennoch blieb Btx zunächst ein verkanntes Mauerblümchen.

Doch das Blatt hat sich gewendet. Die Deutsche Telekom AG hat Btx kräftig aufgemöbelt und nach einer funktionalen Erweiterung in »Datex-J« umbenannt (beide Begriffe werden synonym verwendet). Seit 1993 sind 2400 bps Standard. Das ist nicht gerade üppig, aber immerhin doppelt so schnell wie anfangs. Bis Ende '95 gibt es dann deutschlandweit nur noch Zugänge mit 9600 bzw. 14400 bps – Ende '96 sollen es sogar 28800 bps sein. In acht Großstädten kommt man breits jetzt unter der Sondernummer »19304« in den Genuß von 28800 bps. Damit wird Btx richtig flott. Und wer einen ISDN-Zugang hat, kennt keine Bildaufbauzeiten mehr. Btx ist nach eigenen Aussagen der Telekom AG mittlerweile einer ihrer beliebtesten Dienste. Zwanzigtausend neue Anmeldungen monatlich, derzeit ca. 750000 Mitglieder und über 600000 Btx-Seiten sprechen für sich.

Das Angebot ist überwältigend und bezüblich der angebotenen Themenbereiche weit gefächert. So findet man im Btx u.a. praktisch alle großen Versandhäuser, Reisebüros, die Bahn AG, Softwareanbieter, Autohersteller, Computerläden und die Regierungen der Bundesländer. Egal, ob man sich nur ausführlich informieren, einkaufen, Prospekte bestellen, Programme aus dem Btx holen oder die Wettervorhersage abrufen will – im Btx wird man fündig. Ein weiterer interessanter Aspekt: Bankgeschäfte (Überweisungen, Kontoabfrage, usw.) lassen sich ebenfalls via Btx erledigen. Selbst Zugang zu CompuServe und Internet ist möglich. An entsprechenden Erweiterungen von Amiga-Programmen wird schon fleißig gearbeitet.

Noch mehr Komfort wird der neue »Kit«-Standard (Telekom Online) bieten – er erlaubt rein grafisch orientierte Bedienung. Zahlen einzutippen ist dann nicht mehr nötig, Kit wird mit der Maus bedient. Ein entsprechender Dekoder ist nach Aussagen des Herstellers TKR bereits in Arbeit, so daß der Aufruf solcher Seiten auch vom Amiga aus bald möglich ist.

Fazit: Das Angebot im Btx ist jetzt schon riesig und wird ständig erweitert. Einkaufen, Informieren, Programme laden – alles ist möglich. Die Kosten halten sich in Grenzen, vor allem, wenn man zum Billigtarif anruft. Btx ist ein großartiges Werkzeug und mehr als einen flüchtigen Blick wert.

Datex-J/Btx

Datex-J/Btx bietet für jeden Geschmack etwas. Es ist mit die einfachste Methode, auf dem Daten-Highway mitzuschwimmen.

Anmeldung[1]: 50 Mark, die man sich aber durch Anmeldung über eine Agentur sparen kann.

Monatlicher Grundpreis: acht Mark

Online-Kosten: Neben den Telefongebühren fallen sechs Pfennig pro Minute Werktags (Normaltarif) bzw. zwei Pfennig pro Minute im Billigtarif an.

Normaltarif[2]: 5,90 Mark
Billigtarif[3]: 2,35 Mark

Anbieterpreise:
pro Seite: bis 9,99 Mark
pro Minute: bis 1,30 Pfennig

Dienste: Neben Informationsdiensten findet man praktisch alles im Datex-J/Btx: Versandhäuser bieten ihre Waren an, Bankgeschäfte lassen sich via Homebanking erledigen, Informationen werden zu praktisch jedem Thema angeboten, sogar die Länder (z.B. Bayern) haben Seiten im Btx.

[1] Entfällt bei Kauf eines neuen Modems bei Telekom-Kooperationspartner, teilweise ist die Anmeldung auch ohne Modemkauf möglich.

[2] Zwischen 8 und 18 Uhr, tagsüber inkl. Online-Gebühr von sechs Pfennig/Minute.

[3] Zwischen 18 und 8 Uhr nachts, an Wochenenden und Feiertagen inkl. Online-Gebühr von zwei Pfennig/Minute.

Wie Sie ins Datex-J/Btx einwählen und was Sie dazu brauchen, finden Sie im Artikel »Datex-J(edermann)« S. 22 in dieser Ausgabe.

CompuServe

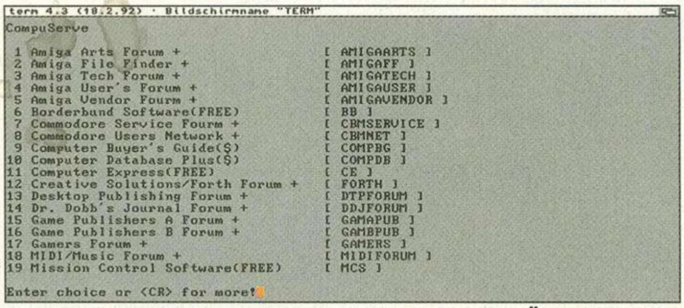
Haupsächlicher Zweck von CompuServe ist die Bereitstellung von Informationen und Diensten aller Art. Die ersten kleinen Schritte wurden bereits 1969 unternommen und im Laufe der Zeit wuchs CompuServe zu einem riesigen Netz mit entsprechendem Angebot und weltweit 3,5 Mio. Teilnehmern.

Zu den Diensten zählen u.a. Computer- und Softwareunterstützung, Kommunikation (Nachrichten versenden, persönliche Post usw.), Nachschlagewerke, Finanzen und Wirtschaft, Spezialgebiete, Nachrichten, Wetter, Sport und Reisen. Zu jedem Thema gibt's zahlreiche Anbieter und eine schier erdrückende Flut an Informationen. Natürlich findet man auch reichlich Bilder und Programme. Meistens landen Patches und neue Programmversionen zuerst im CompuServe und dann erst im Aminet (Internet). Selbst aufs Internet läßt sich zugreifen, allerdings ist das mit dem Amiga kompliziert und erfordert einiges an »Handarbeit«.

Der Abruf dieser Informationen ist teilweise kostenlos bzw. mit den monatlichen Grundgebühren abgegolten. Für spezielle Dienste fallen aber zusätzliche nicht zu unterschätzende Kosten an.

Der Zugang zu CompuServe ist direkt per Modem oder via Datex-J/Btx möglich. Maximale Geschwindigkeit sind 14400 bps, schnellere analoge oder gar ISDN-Zugänge sind noch nicht in Sicht. Für Windows- und Mac-Benutzer gibt es kostenlos ein grafisches Bedienprogramm: den »CompuServe Information Manager« (WinCIM, MacCIM). Beim Amiga sieht's mau aus – hier erfolgt die Bedienung ausschließlich über ein Terminalprogramm (Term, NComm) oder den »Autopilot«. Entsprechend trist ist das Erscheinungsbild, dennoch lassen sich praktisch alle Dienste, die CompuServe anbietet, nutzen.

Fazit: CompuServe ist zwar nicht billig, dafür bietet es auch viel. Kommerziell orientierte Anwender kommen auf ihre Kosten, Privatpersonen weniger. Durch den Zugriff über den Terminalmodus ist die Funktionalität kaum eingeschränkt, die Bedienung ist aber unkomfortabel.



CompuServe: Informationen und Daten im Überfluß, Zugang nur über den Terminalmodus – das ist CompuServe

Compuserve

Compuserve ist auf dem Amiga eher unbekannt, da es (noch) kein entsprechendes Pendant zu »WinCIM« gibt. Trotzdem ist nahezu jeder Dienst im CompuServe nutzbar – allerdings nur über die weniger komfortable »Terminaloberfläche«.

Anmeldung: kostenlos.

Monatlicher Grundpreis: 9,95 US-Dollar (ca. 15 Mark). Darin kostenlos enthalten sind fünf Stunden Nutzung aller Compuserve-Dienste (Basis- und Profi-Dienste) inkl. Internet.

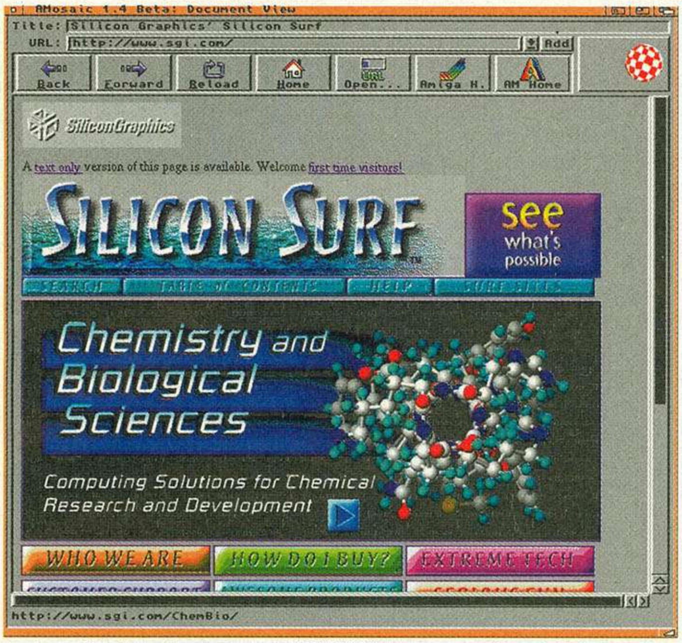
Online-Kosten Jede weitere Stunde wird mit 2,95 US-Dollar (4,50 Mark) verrechnet. Vielnutzer bezahlen 37 Mark (29,95 US-Dollar) und bleiben 20 Stunden kostenlos im CompuServe; weitere Stunden werden mit 2,90 Mark (1,95 US-Dollar) verrechnet. Für zahlreiche andere Dienste muß allerdings extra bezahlt werden. Ruft man außerhalb der »Billigzeiten« der Telekom an (zwischen 8 und 19 Uhr Werktags) wird ein Kommunikationszuschlag von ca. 13 Mark pro Stunde berechnet.

Dienste: CompuServe stellt diverse Informationsdienste, Datenbanken, Diskussionsforen, Nachschlagewerke, Software und Anbieterforen zur Verfügung. Daneben lassen sich auch Nachrichten und Dateien ähnlich wie in »normalen« Mailboxen verschicken.

Internet (WWW)

Den weltweit größten Verbund von Computern stellt mit Sicherheit das Internet dar. Große Popularität erreichte es erst mit der Einführung der Bedienoberfläche WWW (World Wide Web) und der damit verbundenen bequemen Nutzung der Daten. WWW entstand 1992 in der Schweiz am europäischen Kernforschungsinstitut CERN (Centre Européen de Recherches Nucléaires). Ursprünglich sollte es ein System werden, das die Zusammenarbeit von international verteilten Arbeitsgruppen vereinfacht. Damals dachte wohl niemand daran, daß es zu *dem* Inbegriff für Multimedia wird.

Das Angebot im Internet umfaßt sechs Dienste: E-Mail, WWW, Gopher, FTP, Usenet und Telnet. Interessantester Dienst ist das WWW. Dort findet man von Produktinfos über Firmenportraits,



Daten-Surfen: Im Internet (WWW) hat man eine leicht zu bedienende »multimediale« Oberfläche – AMosaik

Statistiken, Datenbanken, Filmkritiken bis zum Laden von Programmen (Aminet, Programm-Patches, usw.) alles, was das Herz begehrt. Für Amiga-Anwender interessant ist auch der Dienst »FTP«, über den man u.a. das Aminet erreicht. Dort kann man sich mit neuen Versionen von PD- und Shareware-Programmen eindecken, ohne lange auf die Aminet-CD oder die Aminet-PD-Serie warten zu müssen. Gopher benötigt man, um bestimmte Texte, Bilder oder sogar Videos zu finden – es ist WWW sehr ähnlich, aber einfacher zu durchschauen.

Der Hauptgrund ins Internet zu gehen, ist sicherlich das WWW. Es bietet für jeden Geschmack etwas: Universitäten bieten unzählige WWW-Seiten an, über die man Zugriff auf wissenschaftliche Abhandlungen, Diplomarbeiten und Forschungsergebnisse erhält. Viele Zeitschriften (z.B. der Spiegel) bieten aktuelle und ältere Ausgaben zum »Schmökern«, Städte, Staaten, Regierungen stellen sich vor – den Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt.

Der Zugang zum Internet ist je nach Provider mit mindestens 14 400 bps möglich. Wie schnell die Daten bei Ihnen eintreffen, hängt auch von der Auslastung des Internets ab.

Fazit: Surfen im Internet macht am meisten Spaß. Informationen ohne Ende heißt die Devise. Unter den Anbietern befinden sich u.a. Firmen, Universitäten, Städte und Staaten. Sie bieten über peppig aufgemachte WWW-Seiten Informationen, Updates, Patches, Produktfotos usw. an. Einziges »Surf-Problem«: die Gebühren. Der Zugang über Provider ist mit ca. 20 bis 60 Mark Monatsbeitrag und den anfallenden Telefongebühren nicht billig, zumal Provider für viele nicht zum Ortstarif erreichbar sind. *ww*

Internet

Das Internet gehört mit zu den ältesten weltweiten Netzwerken. Anfänglich war es aber für Normalsterbliche quasi unmöglich, Zugriff zu erhalten und im Netz zu navigieren. Doch mit WWW und »AMosaik« ist alles zum Kinderspiel geworden.

Anmeldung: Für Privatpersonen ist der Zugang nur über »Provider« möglich. Die Anmeldung selbst ist kostenlos.

Online-Kosten: Neben den Telefongebühren fallen monatliche Nutzungsgebühren von etwa 20 bis 60 Mark an (je nach Provider). Teilweise werden auch Gebühren pro MByte übertragener Daten erhoben, das ist aber von Provider zu Provider unterschiedlich.

Dienste: Wie auch in den anderen vorgestellten Medien (Datex-J, CompuServe, Mailboxen) kann man via Internet persönliche Daten verschicken und sich in diversen Foren informieren. Hauptnutzung dürfte allerdings das WWW sein, mit dem man eine einfache grafische Benutzeroberfläche an die Hand bekommt, mit dem einem Tür und Tor zur Welt offenstehen.

Wie Sie ins Internet kommen, was Sie dazu brauchen und wie Sie es optimal nutzen, finden Sie im Kurs »Mit Vollgas über den Daten-Highway« (erster Teil im AMIGA-Magazin 5/95 S. 50).

DATEN AMIGA AUF CD

Programm auf Diskette

Datex-J/Btx – der schelle Einstieg

Datex-J(edermann)

Wollten Sie schon immer von zu Hause Ihre Einkäufe tätigen, Ihre Bankgeschäfte von der Wohnzimmercouch aus dirigieren oder einfach den Wetterbericht sehen, wann immer Sie wollen? Mit dem Btx-Dienst der Telekom ist das alles möglich.

von Christian Krenner

Schnelle Modems, die weit mehr können, als Datex-J voraussetzt, sind bereits für wenige hundert Mark zu haben. Da die Telekom schon vor einigen Jahren Btx-Softwaredecoder für Computer zugelassen hat, sind auch keine teuren Kompletterminals mehr nötig. Dazu kann der häusliche Computer eingesetzt werden. Und auch finanziell wird Datex-J von der Telekom gefördert: Wer ein neues Modem bei einem der Kooperationspartner der Telekom (z.B. TKR, 1&1) kauft, bekommt die normalerweise anfallende Bereitstellungsgebühr von 50 Mark für den Datex-J-Anschluß erlassen. Fragen Sie beim Kauf eines Modems nach dieser Förderung! Im Angebot der Telekom-Verbündeten gibt es zudem »Plug&Play-Kits«. Das sind Komplettpakete mit Modem, Kabelsatz, Anmeldung und Software – auch für den Amiga. Damit ist der Einstieg einfach und kostengünstig.

Doch was ist zur Teilnahme an Datex-J alles nötig? Die wichtigste Komponente besitzen Sie schon: Ihren Amiga. Dieser wird mit einer Datex-J-Decoder-Software in ein intelligentes Btx-Terminal (die Telekom verwendet die Begriffe »Datex-J« und »Btx« ebenfalls meist synonym) umgewandelt. Sie sorgt dafür, daß der Computer die nach dem CEPT-Standard kodierten Btx-Seiten darstellen kann. Zusätzlich ist ein Modem nötig. Schon die preiswertesten Modelle schaffen mittlerweile 14 400 bps – mehr also, als für Btx gegenwärtig überhaupt nötig ist. Das Modem muß mit dem Computer und der Telefonleitung verbunden werden. Was dabei zu beachten ist, finden Sie in unserem Grundlagenartikel S. 10 in dieser Ausgabe und natürlich im Handbuch zu Ihrem Modem.

Sind alle Komponenten verbunden, können Sie bereits das erste Mal in Btx eintauchen. Ohne vorhergehende Anmeldung ermöglicht Btx nämlich die Benutzung einiger Demo-Seiten. Man kann sich so Datex-J in Ruhe ansehen und entscheiden, ob man das Medium dauerhaft nutzen möchte. Entscheiden Sie sich dafür, gibt es drei Wege, einen eigenen Datex-J-Zugang zu beantragen: Einmal direkt über den Datex-J-Gastzugang, der eine entsprechende Anmeldeseite bereithält, über einen Anruf bei der Datex-J-Hotline oder persönlich im nächstgelegenen »T-Punkt« (Telekom-Laden). Die Datex-J-Hotline ist gebührenfrei unter der Nummer (01 30) 01 90 zu erreichen. Dort steht man mit Rat und Tat zur Seite und sendet Ihnen auf Wunsch kostenlos Infomaterial zu. Aber auch im T-Punkt bekommen Sie persönliche Beratung und Infomaterial. Besonders empfehlenswert ist die regelmäßig aktualisierte Broschüre »Datex-J für Einsteiger« (kostenlos im Telekomladen erhältlich!). Dort werden alle Facetten des Angebots ausführlich besprochen.



Aller Anfang: Als erstes muß man MultiTerm passend einstellen – hier für einen schnellen Zugang konfiguriert

Doch wie kommt man zum Datex-J-Schnupperangebot? Wie bereits erwähnt, ist dazu ein Datex-J-Decoder nötig. Der momentan leistungsfähigste Decoder für den Amiga stammt von TKR: »MultiTerm Professional«. Die im Funktionsumfang eingeschränkte Light-Version dieses Programms finden Sie auf der CD zu dieser Ausgabe, aber auch in Mailboxen. Sie genügt vollauf, um ins Btx hineinzuschnuppern. Bedenken Sie aber, daß »MultiTerm- Light« einerseits nicht den vollen Komfort der Professional-Version bietet, andererseits aber auf »nervtötende« Einschränkungen, wie »Nervrequester« oder begrenzte Arbeitszeiten verzichtet wurde. Sie erhalten damit ein voll einsatzfähiges Programm, sollten sich aber im Falle der dauerhaften Nutzung die Vollversion kaufen. Installiert wird MultiTerm-Light einfach durch Kopieren des

Als Gast im Datex-J

Ohne Beantragung eines eigenen Datex-J-Zugangs können Sie dennoch in das System hineinschnuppern. Anstelle Ihrer persönlichen Anschlußkennung gehen Sie in der Datex-J-Eingangsseite einfach auf die Taste »#«. Dann steht Ihnen das Datex-J-Gastsystem zur Verfügung. Hier lassen sich zwar keine kostenpflichtigen Anbieter auswählen, aber die Demoseiten erlauben, sich mit dem neuen Medium vertraut zu machen. Den Antrag für den eigenen Zugang können Sie auf Wunsch direkt im Gastsystem ausfüllen.

In fünf Schritten ins Datex-J

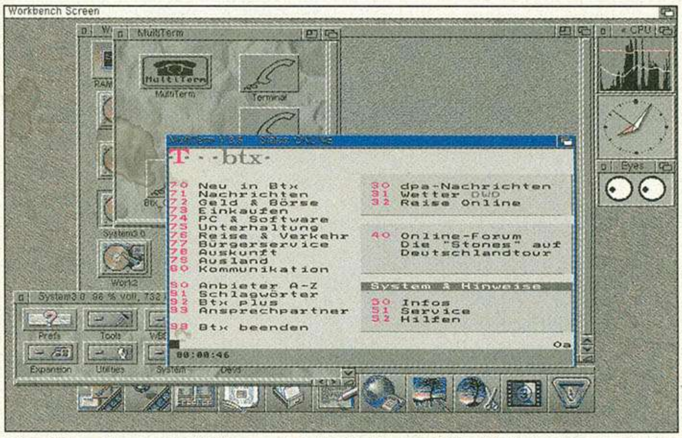
1. Zutaten für den Datex-J-Zugang: Ihr Amiga, ein Modem und ein Datex-J-Software-Decoder. Den Decoder »MultiTerm-Light« finden Sie auf unserer CD zum Heft bzw. auf der PD-Diskette.

2. Vorbereiten: Verbinden Sie Modem und Computer. Der Decoder wird einfach durch Ziehen des gesamten Verzeichnisses von der CD auf Ihre Festplatte installiert.

3. Konfigurieren: Starten Sie den Decoder und rufen Sie den Menüpunkt »Betrieb/Modem/Hayes-Modem« auf. Anschließend wird über den Menüpunkt »Einstellungen/Konfiguration« das System passend eingestellt. Lesen Sie dazu im Artikel nach.

4. Los geht's: Rufen Sie den Menüpunkt »Betrieb/Anwahl« auf. MultiTerm wählt sich in das Datex-J-System ein. Klappt alles, erscheint die Datex-J-Eingangsseite.

5. Gastzugang: Wenn Sie noch keinen eigenen Datex-J-Zugang beantragt haben, gelangen Sie mit der Taste »#« ins Gastsystem, wo Sie sich einen ersten Eindruck verschaffen können. Von hier aus können Sie direkt einen Anmeldeantrag ausfüllen um in den Genuß des kompletten Angebots zu kommen. *Besser ist es allerdings, sich über eine Agentur anmelden zu lassen, da man so die Bereitstellungskosten von 50 Mark spart.*



Der Einstieg: Auf Wunsch stellt Ihnen MultiTerm Professional Datex-J auf der Workbench zur Verfügung

Kostenlose Anmeldung

Wenn Sie sich über folgende Agenturen fürs Datex-J/Btx anmelden sparen Sie die 50 Mark Anmeldegebühr:

TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84

1&1 Direkt GmbH, Elgendorfer Str. 55, 56409 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-4 44, Fax (0 26 02) 16 00-5 65

Gellisch Btx-Agentur, Rellinghauser Str. 200, 45136 Essen, Tel. (02 01) 8 95 40 60, Fax (02 01) 25 15 45

Wenn Sie sich bei Gellisch Btx-Agentur anmelden erhalten Sie kostenlos für ein Jahr die Mitgliedschaft im AMIGA-Btx-Club!

ganzen Verzeichnisses auf Ihre Festplatte. Am einfachsten erledigen Sie dies, indem Sie die Programmschublade von unserer CD auf Ihre Festplatte ziehen.

Vorauszuschicken ist, daß der Zugang zu Datex-J bundesweit die einheitliche Telefonnummer 0 19 10 (ohne zusätzliche Vorwahl) hat. Lediglich die schnellen 28 800-bps-Anschlüsse in den Städten Berlin, Frankfurt/M., Bonn, Düsseldorf, Hamburg, Hannover, München, Nürnberg und Stuttgart haben eine eigene Nummer. Dies ist normalerweise die 1 93 04, ohne zusätzliche Vorwahl; lediglich für die schnellen Zugänge in Berlin und Frankfurt müssen die entsprechenden Vorwahlen gewählt (0 30 bzw. 0 69) werden.

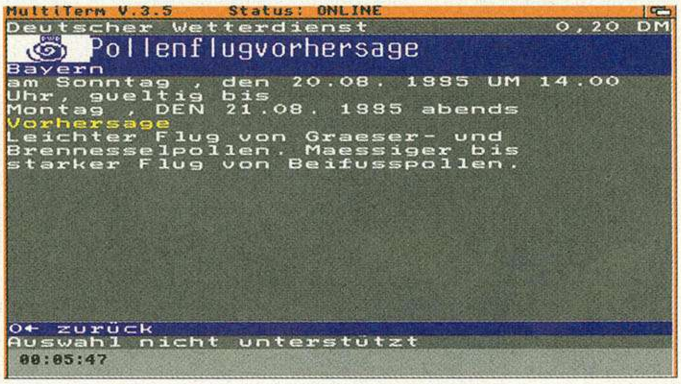
Die Software

Bevor es nun aber losgehen kann, muß das Modem auf den Betrieb mit Btx eingestellt werden. Dies ist der einzige knifflige Punkt, vor den das Btx-System den Einsteiger stellt. Zwar kann praktisch jedes Modem genug, um für Btx geeignet zu sein, doch leider sind moderne Modems quasi zu »intelligent« für Btx. Sie versuchen nämlich, mit der Gegenstelle die maximal mögliche Geschwindigkeit »abzusprechen«. Die an max. 2400 bps gewöhnten Btx-Anschlüsse verstehen diesen gutgemeinten Wunsch aber nicht, die Verbindung wird, falls überhaupt, zumindest fehlerhaft aufgebaut. Es muß deshalb vorher sichergestellt werden, daß das Modem von vorneherein mit 2400 bps sendet und auch keine Kompression benutzt. Dazu müssen die entsprechenden Modem-Befehle, »AT-Befehle«, vor Verbindungsaufbau zum Modem geschickt werden. MultiTerm Professional tut dies für Sie, wenn es erfahren hat, um welche Befehle es sich dabei handelt, da diese von Modem zu Modem leider unterschiedlich sind. Glücklicherweise wurde MultiTerm für einige Modems bereits vorkonfiguriert. MultiTerm Professional liegen dazu zahlreiche Modemkonfigurationsdateien bei, so daß Sie in der Regel nur die Ihrem Modem namentlich entsprechende auszuwählen brauchen. Die Light-Version ist hier etwas spärlicher bestückt.

Einstellungen

Um an die Auswahl zu gelangen, starten Sie MultiTerm-Light durch einen Doppelklick auf das Programm-Icon. MultiTerm begrüßt Sie mit einem bereits recht »Btx-artigen« Bildschirm. Als erstes teilen Sie MultiTerm mit, was für ein Modem Sie überhaupt besitzen. Wählen Sie dazu den Menüpunkt »Betrieb/Modemtyp/Hayes-Modem«. MultiTerm weiß dann schon mal, wie das Modem eingeordnet werden muß. Um nun die genaue Modemkonfiguration zu laden, wählen Sie den Menüpunkt »Einstellungen/Konfiguration...«. Daraufhin erscheint ein Fenster mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten. In den ersten Zeilen dieses Fensters werden Sie später, falls Sie sich einmal für Btx angemeldet haben, Ihre Anschlußkennung und Ihr Paßwort eingeben, damit MultiTerm Sie automatisch anmelden kann. Klicken Sie nun aber auf »Laden«. Es erscheint ein Dateiauswahlfenster mit einigen Konfigurationsdateien. Finden Sie den Namen Ihres Modems in einer dieser Dateien, haben Sie Glück gehabt. Finden Sie keine passende Datei, so bleibt Ihnen etwas Probieren nicht erspart. Die Datei »HAYES-2400_MNP_V42 bis.KONBtx« ist dann eine gute Wahl. Wählen Sie in jedem Fall jeweils die entsprechende Datei aus und rufen Sie erneut den Menüpunkt »Einstellungen/Konfiguration...« auf. Ändern Sie nun ggf. die angegebene Telefonnummer in »01910« um, falls eine andere eingetragen sein sollte. Als Werte für »Baudrate« und »Baudrate Initialisierung« muß jeweil »2400« eingetragen sein. Mit einem Klick auf »Zurück« wird das Fenster geschlossen. Wählen Sie nun den Menüpunkt »Anwahl/Normal« an. Nun sollte das Modem nach kurzer Zeit zu wählen beginnen und nach einiger Zeit die Datex-J-Eingangsseite erscheinen.

Erscheint auch nach ca. einer halben Minute noch kein Anmeldebild, ist etwas schief gelaufen. Nun müssen Sie selbst Hand anlegen. In Ihrem Modemhandbuch stehen die richtigen Befehle, um dem Modem Kompression und Fehlerkorrektur abzugewöhnen. Dazu muß das Modem in den »NORMAL-Modus« geschaltet werden. In ganz hartnäckigen Fällen kann der »DIRECT-Modus« nötig sein. Im Handbuch finden Sie zu diesen Begriffen Befehlssequenzen, die Sie im Einstellfenster (Menüpunkt »Einstellungen/Konfiguration...«) in der Zeile »Wähl-Präfix« zwischen den Zeichen »AT« und »DT« (für das neuere Tonwählverfahren) bzw. »DP« (für das ältere Pulswählverfahren) einfügen müssen. Bei TKR-Modems heißt der entsprechende Befehl für den »NORMAL«-Modus beispielswei-

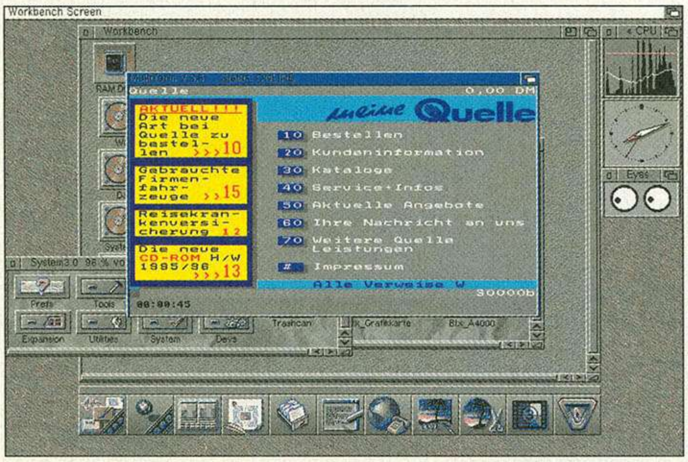


Wetterfrosch: Der deutsche Wetterdienst mit seinen Vorhersagen ist über die Hauptauswahl (»*0#«) aufrufbar

Anmelden – aber wie?

Drei Wege stehen Ihnen zur Auswahl, um Datex-J zu beantragen: Entweder Sie erledigen dies direkt im Datex-J-Gastsystem, das dafür eine eigene Anmeldeseite bietet oder Sie rufen bei der Datex-J-Hotline unter der Nummer (0 13 0) 0 19 0 an. Dort nimmt man Ihre Daten entgegen. Die dritte Möglichkeit ist der Gang zum nächsten »T-Punkt« (Telekomladen), um den Antrag persönlich auszufüllen.

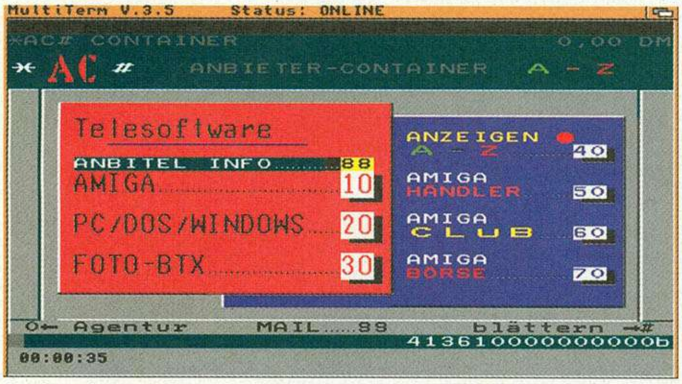
Ist der Antrag bearbeitet, bekommen Sie von der Post per Einschreiben Ihre Datex-J-Anschlußkennung sowie ein persönliches Kennwort. Beide müssen nach dem Einwählen auf der Datex-J-Eingangsseite eingetippt werden. »MultiTerm« nimmt Ihnen diese Arbeit ab, wenn Sie beide Angaben im Programm festhalten. Rufen Sie den Menüpunkt »Einstellungen/Konfiguration« auf. Die Anschlußkennung findet im Feld »Softwarekennung« Ihren Platz, das Paßwort im Feld »Passwort«. Unter »Teilnehmernummer« geben Sie Ihre Telefonnummer an, die »(Mit) Benutzernummer« ist stets die »1«. Vergessen Sie nicht, die Angaben zu speichern. Von nun an wählt sich MultiTerm für Sie über den Menüpunkt »Betrieb/Auto-logon« automatisch ins Datex-J-System ein.



Einkaufsbummel: Viele große Versand- und Warenhäuser bieten Shopping von der Wohnzimmercouch per Btx

Programm auf Diskette

se »\N«. Der Eintrag für das Wählpräfix analog »AT\NDT« oder »AT\NDP«. Versuchen Sie dann erneut eine Anwahl. Sollte das alles nicht weiterführen, kann lediglich noch die Datex-J-Hotline oder der Modemhersteller helfen. Dies ist aber auch die einzige Seite »*0#«. Kennen Sie die Seite nicht, wohl aber ein zum Anbieter passendes Stichwort, können Sie das Btx-System selbst mit Hilfe der »Alphanumerischen Suche« den Anbieter suchen lassen. Geben Sie dazu einfach das Schlagwort mit abschließendem »#«



Amiga intus: Der Anbietercontainer »*AC#« bietet neben Schnäppchen u.a. auch Zugriff auf den Amiga-Btx-Club

Hürde beim Einstieg in Btx. Die breite Einführung schneller Anschlüsse im Herbst dieses Jahres läßt auf Besserung hoffen.

Nun kann es aber endlich losgehen. Mit dem Menüpunkt »Anwahl/Normal« wählt Sie MultiTerm in das Btx-System ein. Wenn alles glatt geht, erscheint nach einigen Sekunden die Datex-J-Eingangsseite. Hier müßten Sie bzw. MultiTerm normalerweise Ihre persönlichen Identifizierungsangaben eintragen. Sind Sie noch kein angemeldeter Datex-J-Benutzer, gelangen Sie durch einen Druck auf die Taste »#« (bei MultiTerm alternativ <Return>) auf die Begrüßungsseite des Gastsystems.

Btx-Bedienung

Das Prinzip ist einfach: Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Auswahl von Möglichkeiten mit vorangestellter Zahl. Geben Sie diese ein (ohne anschließenden Druck auf <Return>), wird der der Zahl zugehörige Auswahlpunkt angewählt. So können Sie sich bereits tief ins Btx-Angebot »hineinhangeln«. Unabhängig von der sichtbaren Auswahl gilt meist, daß Sie mit »#« eine Seite vorwärts und mit »0« eine Seite rückwärts blättern können.

Besser und schneller werden Sie mit der Seitendirektwahl fündig. Die Btx-Seiten des gesamten Angebots sind numeriert. Kennen Sie die Seite eines Anbieters, so geben Sie diese mit vorangestelltem »*« und abschließendem »#« . Die Hauptauswahl, die zu Beginn angezeigt wird, ist übrigens die (bzw. <Return>) ein, beispielsweise »Amiga#«. Nach kurzer Zeit erscheinen die gefundenen Anbieter mit Auswahlnummern. Die Eingabe der gewünschten Nummer bringt Sie zur Seite des Anbieters. Zu guter Letzt gibt es noch Seiten, die einen festen »Namen« besitzen. Dies ist meist bei größeren Anbietern der Fall. Möchten Sie beispielsweise das Versandhaus Quelle erreichen, so genügt die Eingabe »*Quelle#« (ohne führenden Stern würde die Schlagwortsuche aufgerufen werden).

Und damit sind Sie bereits mitten drin. Uns bleibt deshalb nur noch zu wünschen: Viel Spaß mit dem Datex-J-Angebot. Und behalten Sie den Zeitzähler am unteren Rand des MultiTerm-Bildschirms im Auge. *ww*

Adressen

Hier finden Sie einige interessante Adressen im Datex-J/Btx. Bedenken Sie, daß die entsprechenden Seiten nicht mit dem Gast-Zugang aufrufbar sind. Dazu müssen Sie sich erst anmelden. Die Adressen sind so wie abgedruckt einzugeben.

Versandhäuser:
*Quelle#
*Otto#
*Baur#
*Neckermann#

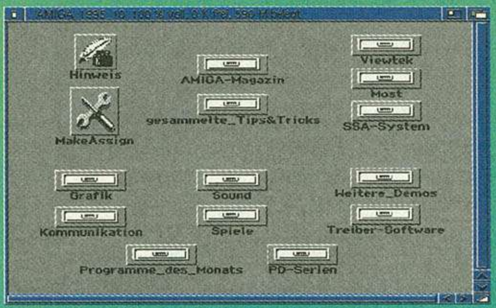
Geschäftsbedarf:
*Conrad#
*Sony#
*Service-Shop#

Sonstiges:
*ac# (Amiga-Container)
*tkr#
*Fleurop#
*Bahn#
*Telekom#



Die Magazin-CD:

Was drauf ist, und wie man dran kommt



Klare Struktur: So präsentiert sich der Inhalt der CD nach dem ersten Doppelklick – aufgeräumt und übersichtlich

Das erste AMIGA-Magazin mit CD ist da – auf Wunsch vieler Leser. Mit aktueller Software, Demos, Spielen, Animationen, Bildern, Sounds, PD-Programmen und vielem, was in dieser Ausgabe besprochen oder abgedruckt ist –ingesamt 590 MByte.
Mit dieser CD auf dem Heft bekommen Sie mehr als nur ein »AMIGA-Magazin mit CD«. Sie enthält Dateien und Programme, die Sie sonst nirgendwo finden (wie gesammelte Tips & Tricks), Listings aus dem Heft, die beliebten Programme des Monats und viele Demos kommerzieller Software: eine richtige Fundgrube!
Die Bedienung ist kinderleicht: Legen Sie die CD in das Laufwerk und klicken Sie zuerst doppelt auf das Icon »MakeAssign« (mit dem Schraubendreher und -schlüssel) und lesen Sie per Doppelklick auf das Icon die Texte von »Hinweis«. MakeAssign kopiert nichts auf Ihre Festplatte oder Disketten. Ein weiterer Doppelklick auf das Icon macht alle Einstellungen wieder rückgängig. Das Programm teilt jeweils mit, ob es Einstellungen vornimmt oder rückgängig macht.
Nach dieser Schnellvorbereitung können Sie die meisten Programme direkt starten oder zumindest von der CD aus installieren. In den meisten Verzeichnissen finden Sie in der Datei »Dank« die Adresse des Autors oder der Firma, bei der Sie das Vollprodukt oder eine registrierte Version erhalten können.

Nachbestellen der CD

Wenn Sie diese Ausgabe ohne CD gekauft haben, können Sie die CD natürlich nachbestellen, beim:

AMIGA Leserservice
74172 Neckarsulm
Heiner-Fleischmann-Str.2

Preis: 7 Mark
Porto & Versand: 3 Mark
Abonnenten erhalten mit dem Heft ein günstigeres Angebot (Differenzbetrag zwischen Heft ohne CD zu Heft mit CD)

Bei den Demo-Programmen finden Sie keineswegs alte Hüte, sondern: Real 3D Version 2.49, Reflections 3.0, die komplette Maxon-Produkt-Palette, Adorage, Monument-Titler, IDEfix, Turbocalc und Scala500, um nur die Highlights aus über 40 Paketen zu nennen.
Aus dem PD- und Shareware-Pool gibt es Term 4.4, NComm 3.0, MicroDot 1.12, AmiWin 2.14 (X-Window-System für Amiga) sowie Disketten der PD-Serien German (151 bis 310) und Nordlicht – alles topaktuell.
In »Grafik« gibt es Animationen und Bilder zu sehen, die zeigen, was aus Raytracing-Programmen alles rauszuholen ist. Langsam fällt es schwer, Fotos und berechnete Bilder voneinander zu unterscheiden.
In »AMIGA-Magazin« haben wir Software für einzelne Artikel zusammengestellt (wie die Listings und Bilder zu »Farben im Wandel«), den Jahresinhalt aller Ausgaben aus dem Jahre 1994 und die Packer »LhA« und »LZX« in aktuellen Versionen.
Schreiben Sie uns Ihre Meinung zur Magazin-CD. Vielleicht finden Sie dieses zusätzliche Medium völlig überflüssig oder ganz einfach prima. Uns interessiert, was Ihnen ge- und mißfällt, was wir Ihrer Meinung nach besser machen sollten und warum. Gestalten Sie Ihr AMIGA-Magazin aktiv mit!

Hinweis

Bitte beachten Sie, daß das CD-ROM-Dateisystem von Commodore (liegt dem Betriebssystem OS 3.1, dem CD^{32} und dem CD-ROM-Laufwerk A570 bei) Fehler hat und es zu Schwierigkeiten kommen kann. Diese äußern sich so, daß man zwar Icons sieht, die Verzeichnisse aber scheinbar leer sind und sich kein Programm starten läßt. Im Fachhandel sind diverse CD-ROM-Software-Pakete erhältlich (darunter das »CacheCDFS«, »AsimCDFS 3.0« und »BabelCDROMFS«). Als Shareware bietet sich »AmiCDROM« an (auf allen Aminet-CDs).

DATEN AMIGA AUF CD

Auf der CD zu finden

Wenn Sie nebenstehendes Emblem über einem Artikel finden, dann enthält die Magazin-CD die im Artikel erwähnten Programme oder abgedruckten Listings. Für Sie hat das den Vorteil, daß Sie weder nach den Daten suchen noch die Magazin-PD-Disketten bestellen müssen. Was Sie lesen, können Sie gleich ausprobieren.

AMIGA-MAGAZIN

PD

PUBLIC DOMAIN

Alle Disketten mit VT-Schutz auf Viren getestet



Fears Demo (Disk 4)

Unser Spiel des Monats »Fears« als Demo zum Probespielen. Monstergemetzel in 3-D ist auch auf dem Amiga möglich! Das Spiel bleibt AA-Amigas (1200, CD^{32} und 4000) vorbehalten. Fast-RAM wird empfohlen.

Aminet-Sammlung (Set 3, 2 Disketten)

Wieder einmal frische Programme aus der größten Amiga-PD-Fundgrube der Welt: Der WWW-Anzeiger »ALynx 1.29« (nur AmiTCP-Version), das Datatypes-Voreinstellprogramm »DTPrefs 1.0«, »EGSPhoto« und »EGSTV« in Version 5.3 und das Alleskönner-Commoditiy »YAK 2.10«. »AmiWin« ist aufgrund seiner Größe nicht auf den Disketten (aber auf der CD)!



Unverbindliche Preisempfehlung: 3,90 Mark

VT-Schutz 2.76 (Disk 1)

»VT-Schutz« ist der leistungsfähige und zuverlässige Virenkiller für den Amiga. Diese Version ist auch in der Lage, in Archiven nach Viren zu suchen, wenn der Packer zur Verfügung steht. Unterstützt werden »LhA«, »Zoom«, »DMS« (alle Versionen) u.a. VT-Schutz läuft ab Amiga-OS 1.2 und benötigt mindestens 1 MByte Speicher.

Auf Disk 2:

- Alle Listings aus Tips&Tricks (Seite 99)
- Die Listings und Programme des ARexx-Kurses »Die Krone aufgesetzt« (Seite 42)
- Die Listings und Programme aus »Farben im Wandel« (Seite 82)
- Die Dateien zum MaxonCAD-Workshop (Seite 86)

PacMan Deluxe (Disk 5)

»DeluxePacMan« verbindet State-of-the-Art Amiga-Technik mit dem Spaß des Originals – vom Programmierer, der auch DeluxeGalaga schuf. Pacman-Fans dürfen sich das Spiel nicht entgehen lassen. Für alle Amigas!

Samplitude Pro Demo 2.1 (Disk 6)

Samplitude Pro ist das zur Zeit beste Audio-Schnittsystem für den Amiga. Die neue Version 2.1 hat interessante Effekte dazubekommen. Auf der Diskette finden Sie die aktuelle Demo-Version.

Bestellcoupon

Bitte ausschneiden und absenden an:

N. Erdem c/o AMIGA-Magazin PD • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg

Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:

Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

AMIGA-Magazin PD 10/95

Lieferanschrift

Name, Vorname (evtl. Kunden Nr.)

Straße, Hausnummer

PLZ/ Ort

Zutreffende Diskette bitte ankreuzen

❑ Disk 1	10/95	3,90 DM	
❑ Disk 2	10/95	3,90 DM	
❑ Set 3	10/95	7,80 DM	
❑ Disk 4	10/95	3,90 DM	
❑ Disk 5	10/95	3,90 DM	
❑ Disk 6	10/95	3,90 DM	
zzgl. Versand und Porto			
	ges. Preis		

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
(Ausland nur gg. Vorkasse mit Euro-Scheck zzgl. DM 10,- *)

- ❑ Scheck liegt bei zzgl. DM 7,- *
- ❑ Bankabbuchung zzgl. DM 7,- *
- ❑ Ich möchte die AMIGA-Magazin-PD-Disketten zum Vorzugspreis von 3.- Mark pro Diskette abonnieren. (Nur in Vbg. mit Bankabbuchung; Mindestdauer 3 Monate, danach Kündigung jederzeit schriftl. mögl.)
- ❑ Per Nachnahme zzgl. DM 12- *

*Versand, Porto

Bankleitzahl

Konto-Nr. Inhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Der erste Login in eine Mailbox

LOGON:

Wenn ein Thema von der Filmindustrie zum Kultfilm gemacht wird, muß es wohl einen besonderen Reiz haben. Seit »Wargames« sind Datenfernübertragung (kurz »DFÜ«) und das »Hacken« ein aktuelles Reizthema.

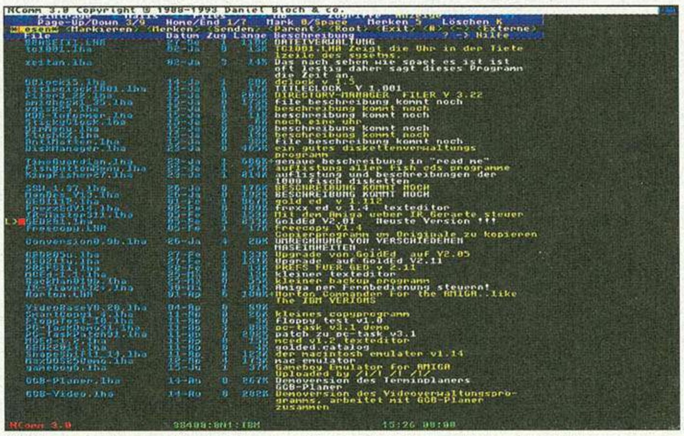
von Christian Krenner

Das schwierigste ist wie so oft der Einstieg in die neue Materie. Hier gilt es, einige Hürden zu überwinden. Ist man dann aber erst einmal »drin«, kommt der Rest von selbst. Wichtig ist: Lassen Sie sich von nichts abschrecken!

Die DFÜ wimmelt nur so von Fachausdrücken und besitzt quasi eine eigene Sprache, die für Neulinge nur schwer verständlich ist. Aber keine Angst, auch hier finden Sie schnell Anschluß. Hilfreich ist es natürlich, wenn man eine kompetente Person an der Hand hat, die akute Fragen direkt beantwortet. Der Sysop einer Mailbox ist hier ein guter Ansprechpartner. Die DFÜ ist vom Idealbild »Einstecken und loslegen« noch ein Stück entfernt. Verlieren Sie also nicht den Mut, wenn etwas nicht auf Anhieb klappt.

Zwei Dinge, die zur DFÜ benötigt werden, sollten Sie bereits besitzen: Ihren Amiga und ein Modem. Falls das Modem noch fehlt, lesen Sie »Größer, höher, weiter« auf Seite 10. Ansonsten brauchen Sie nur noch etwas Software: Damit Ihr Amiga sich mit anderen Computern (und das können auch PCs und Macs sein) versteht, ist ein »Terminalprogramm« nötig.

Für den Amiga gibt es zahlreiche Terminalprogramme im PD- und Shareware-Markt. Das bekannteste und leistungsfähigste ist sicherlich »Term«. Es gibt praktisch nichts, was mit Term nicht möglich wäre. Allerdings fordert diese Leistung auch ihren Tribut. Auf kleinen Amigas leidet Term sehr unter Resourcenmangel. Hier ist »NComm« die bessere Wahl. Es bietet zwar weniger Funktionen, gibt sich dafür aber auch genügsamer.



Klein und wendig: NComm 3.0 bietet weniger Funktionen als Term, läuft dafür aber auch auf unbeschleunigten Amigas

Auf alle Fälle aber sollte Ihr System mit einer Festplatte ausgestattet sein. Haben Sie keine, ist die DFÜ einer von vielen Gründen über den Kauf einer solchen nachzudenken. Theoretisch funktioniert es auch ohne, Spaß macht es dann aber keinen. Besitzen Sie zudem ein CD-ROM-Laufwerk sind Sie komplett aus dem Schneider: Sämtliche Software, die Sie benötigen, finden Sie auf der CD zu diesem Heft. Sie können dann sofort durchstarten.

Egal ob Sie nun NComm oder Term benutzen, die Software muß zunächst ihren Platz auf der Festplatte einnehmen, daß Sie damit arbeiten können. Das ist bei beiden Programm schnell erledigt: Sie finden sie auf unserer CD in vorinstallierter Form. Ziehen Sie lediglich die gewünschte Programmschublade per Maus auf Ihre Festplatte. Das ist auch schon alles. Wenn Sie möchten, können Sie die Programme auch direkt von CD starten. Haben Sie sich für NComm entschieden, klicken Sie vor dem ersten Start auf das Icon »Install20« in der Programmschublade (bzw. »Install13«, falls Sie noch Amiga-OS 1.3 benutzen). Dadurch werden einige Systemdateien an die richtige Stelle kopiert.

Wie man das Modem an den Amgia anschließt wissen Sie ja schon (s. Grundlagen S. 10). Schalten Sie das Modem nun ein und starten Sie das Terminalprogramm durch einen Doppelklick auf das jeweilige Programm-Icon. Sowohl Term als auch NComm begrüßen Sie mit einem zunächst großteils leeren Bildschirm. Spätestens nach Ihrem ersten Verbindungsaufbau (»Connect«) mit einer Mailbox, wird hier die Post abgehen. Bevor es jedoch soweit ist, müssen einige Einstellungen getroffen werden, um die serielle Schnittstelle (an der Ihr Modem angeschlossen ist) und das Modem selbst auf die künftige gemeinsame Arbeit vorzubereiten.

Bei beiden Programmen wird dabei ähnlich vorgegangen. Als erstes müssen Sie dem Terminalprogramm die Geschwindigkeit Ihres Modems beibringen. Dazu dient bei NComm der Menüpunkt »Com./Baudrate«, bei Term »Einst./Schnittstelle...«. Geben Sie hier aber nicht die normale Geschwindigkeit Ihres Modems an, sondern einen höheren Wert! Bei beschleunigten Amigas bzw. neueren Modellen (Amiga 1200/4000) empfiehlt sich hier der Wert 38 400 bps (Bit/s) oder gar 57 600 bps, bei alten Amigas mit 68000-Prozessor ist meist 19 200 bps das höchste der Gefühle. Die höhere Geschwindigkeit zum Modem ist nötig, damit die modeminterne Datenkompression arbeiten kann. Greift diese, so werden mehr als die normalerweise möglichen 14 400 oder 28 800 bps übertragen. Und dafür müssen auch mehr Daten vom Computer geliefert werden. Klappt die Übertragung nicht ganz so schnell, wird automatisch abgebremst. Ein zu hoher Wert darf aber ebenfalls nicht eingestellt werden, da auch der Computer je nach vorhandenem Prozessor Grenzen kennt.

Schnell eingestellt

Mit folgenden Einstellungen sollten Sie mit jedem Modem und in jeder Mailbox ans Ziel kommen. Evtl. reizen Sie Ihr System nicht voll aus – ein Blick in die Anleitung von NComm/Term bzw. ins Modemhandbuch können noch Reserven freisetzen.

Parameter	Wert	Zugang in NComm	Zugang in Term
Baudrate	38400 1)	»Com/Baudrate«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Parameter«
Datenbits	8	»Com/Data Lenght«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Parameter«
Parität	keine (none)	»Com/Parity«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Parameter«
Stoppbits	1	»Com/Stop Bits«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Parameter«
Duplex	voll (full)	»Com/Duplex«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Parameter«
Handshake-Protokoll	RTS/CTS 2)	»Com/Handshaking«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Parameter«
Gerät	serial.device	»Com/Set Device«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Gerät«
Gerätenummer	0	»Com/Set Unit«	»Einst./Schnittstelle...«, Seite »Gerät«
Farbzahl	8 3)	»Screen/Screenmode«	»Einst./Bildschirm...«, Seite »Bildschirm«
Emulation	ANSI	»Screen/ANSI Pens« 4)	»Einst./Bildschirm...«, Seite »Farbdarstellung« 5)
Zeichensatz	IBM	»Emulation/Character Set«	»Einst./Terminalemulation...«, Seite »Terminaltext«
Transferprotokoll	ZModem	»Transfer/Protocoll«	»Einst./Übertragung...«, Seite »Standardprotokoll« 6)

1) bei Amigas mit nur 68000-Prozessor ist ggf. nicht mehr als 19 200 bps möglich
2) diese Einstellung kann zu Problemen führen, wenn Ihr Modem nicht für RTS/CTS konfiguriert ist. Lesen Sie dann im Handbuch Ihres Modems nach.
3) acht Farben sind Minimum für den ANSI-Standard. Mehr Farben schaden nicht (insb. bei Einsatz einer Grafikkarte).
4) die Option »Use WB Palette« des Menüpunkts »Screen« muß dabei abgeschaltet sein (ohne Häkchen).
5) die ANSI-Farbpalette wird über »Standardfarben verwenden« auf der Seite »Farben« aktiviert.
6) bei Term ist das Protokoll als externe XPR-Bibliothek ausgeführt und heißt »xprzmodem.library«.

Joshua

Um zu testen, ob die angegebene Geschwindigkeit nicht zu hoch ist, tippen Sie einfach »AT« im Terminalprogramm ein und drücken die »Return«-Taste (einfach »drauf lostippen«). Passiert nichts, ist die Geschwindigkeit zu hoch. Andernfalls meldet Ihr Modem »OK« zurück. Versuchen Sie dann, den Hardware-Handshake, »RTS/CTS« genannt, einzuschalten. NComm ermöglicht dies über den Menüpunkt »Com/Handshake«, Term ebenfalls über »Einst./Schnittstelle«. Erst »RTS/CTS« erlaubt wirklich fehlerfreie Übertragung bei höheren Geschwindigkeiten als 2400 bps. Machen Sie dann erneut den »AT«-Test. Sollte Ihr Modem nicht mehr reagieren, muß dieses erst für RTS/CTS konfiguriert werden. Lesen Sie dazu im Handbuch Ihres Modems nach.

Mit diesen Einstellungen können Sie bereits loslegen. Glücklich werden Sie damit aber auf Dauer wohl nicht. In unserem Info-Kasten »Schnell eingestellt« finden Sie Minimaleinstellungen für beide Terminalprogramme, mit denen Sie mit den meisten Modems und Mailboxen zurechtkommen sollten. Auch diese Einstellungen stellen jedoch noch nicht das Optimum für Ihr System dar. Auch wenn es etwas mühsam ist – lesen Sie in der Anleitung zum Terminalprogramm nach, was es für Einstellmöglichkeiten gibt und ziehen Sie notfalls das Modemhandbuch zu Rat.

Nach Abschluß dieser Arbeit, ist es endlich soweit: Sie können die erste Verbindung mit einer Mailbox aufbauen. Dazu benötigen Sie natürlich deren Telefonnummer. Auch hier hilft unsere CD weiter: Dort finden Sie ein umfangreiches Mailboxverzeichnis.

Nehmen wir einmal an, die gewünschte Mailbox habe die Nummer »5 55 55« (Achtung Beispiel! Setzen Sie für diese Nummer eine sinnvolle Nummer für eine Box!). Um die Mailbox anzuwählen, genügt es prinzipiell, das dazu notwendige »AT-Kommando«, beispielsweise »ATDP55555«, einfach im Terminalprogramm einzutippen. Ihre Eingaben werden direkt ans Modem geschickt und von diesem nach einem Druck auf <Return> verarbeitet. Detaillierte Angaben zu den AT-Befehlen finden Sie im Grundlagenartikel (S. 10). Die Anwahl über den AT-Befehl klappt problemlos, aber es geht wesentlich komfortabler: Sowohl Term als auch NComm bieten zur Nummernverwaltung ein praktisches Telefonbuch aus dem sich Mailboxen ohne Tipparbeit direkt anwählen lassen.

In NComm greifen Sie über den Menüpunkt »Phone/Phonebook« darauf zu – in Term über »Telefon/Telefonbuch...«. Neben dem Namen und der Nummer der Box lassen sich bei beiden Programmen fast alle Parameter einzeln definieren.

Sie sehen bereits: Es lohnt sich, sich mit den Terminalprogrammen auseinanderzusetzen. Beide Programme bieten sehr viele Funktionen, die den DFÜ-Alltag wesentlich vereinfachen und das Jonglieren mit zahlreichen Befehlssequenzen in ein einfaches Klickspiel mit der Maus verwandeln.

Wählen Sie nun eine Mailbox an, am besten gleich über einen Telefonbucheintrag. Während der Anwählphase können Sie mithören, wie das Modem arbeitet: Nach der eigentlichen Wahl der einzelnen Ziffern (je nach Wahlverfahren als »Tuckern« oder »Pfeifen« zu hören) wird die Verbindung hergestellt. Wie beim Telefonieren ertönt das Frei- oder Besetztzeichen. Letzteres wird vom Modem erkannt und der Anwahlvorgang wird mit der Meldung »BUSY« abgebrochen. Das Freizeichen ertönt meist nur einmal, denn Mailboxrechner heben in der Regel sofort ab. Was Sie nun zu hören bekommen ist die gegenseitige »Begrüßung« der beiden Modems. Dabei »sprechen« die Modems Geschwindigkeit, Datenkompression und Fehlerkorrekturverfahren ab. Haben sie sich geeinigt erscheint die Meldung »CONNECT« mit Angabe der Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur/Datenkompression, z.B. »14400/V42BIS«. Und damit haben Sie bzw. Ihr Modem die erste Verbindung zu einer Mailbox erfolgreich aufgebaut.

Es erscheint ein »Login-Bild«, mit dem sich die Mailbox vorstellt. Dann sind Sie an der Reihe: Die Mailbox möchte Ihren »Usernamen« wissen, zu dessen Eingabe sie Sie mit einem freundlichen »Login:«, »Username:« o.ä. auffordert. Wenn Sie sich zum ersten Mal in eine Mailbox »einloggen« (so wird der Anmeldevorgang genannt), haben Sie noch keinen »offiziellen« Zugang. Antworten Sie deshalb zunächst als »Gast« bzw. »Guest« (meist wird die richtige Eingabe für Neuzugänger gleich angegeben).

Als Gast sind Ihre Zugriffsrechte sehr eingeschränkt. Oftmals hat man nur sehr begrenzt Zugriff auf die Bretter (Verzeichnisse) der Box und kann nur einen Userantrag ausfüllen. Dies ist nötig, damit der Sysop Sie als authentischen User identifizieren kann, um sich selbst vor Mißbrauch zu schützen. Der Antrag muß mit einigen persönlichen Angaben gefüllt werden. Diese werden in der Regel vertraulich behandelt. Wie Sie an den Userantrag gelangen, ist von Box zu Box unterschiedlich: Manche Boxen besitzen einen einfachen Befehlsinterpreter, der Befehle oder Befehlskürzel versteht und entsprechende Aktionen ausführt. Andere wiederum besitzen eine Menüführung, die eine Auswahl per Pfeiltasten erlaubt. Die Bedienung verschiedener Mailboxsysteme haben wir für Sie im Artikel »Das erste Mal« S. 32 zusammengefaßt.

Beim Ausfüllen des Antrags ist ein Paßwort anzugeben, das Sie und die Mailbox vor unerwünschten Gästen schützt, die sich unter falschem Namen einzuloggen versuchen. Suchen Sie sich hier kein zu einfaches Paßwort aus. Böswillige Zeitgenossen finden Paßwörter wie »abc« oder den Namen Ihres/Ihrer Freundes/Freundin nur allzu leicht. Auch ist es nicht ratsam, in allen Mailboxen das gleiche Paßwort zu be-

DFÜ-Chinesisch

Echte »Hacker« benutzen eine eigene Sprache mit vielen Abkürzungen und Wortbildungen. Diese Eigenart wurde aus der Zeit beibehalten, als DFÜ noch teuer und langsam war und jedes gesparte Zeichen bei der Übertragung zählte. Wundern Sie sich also nicht über Begriffe wie...

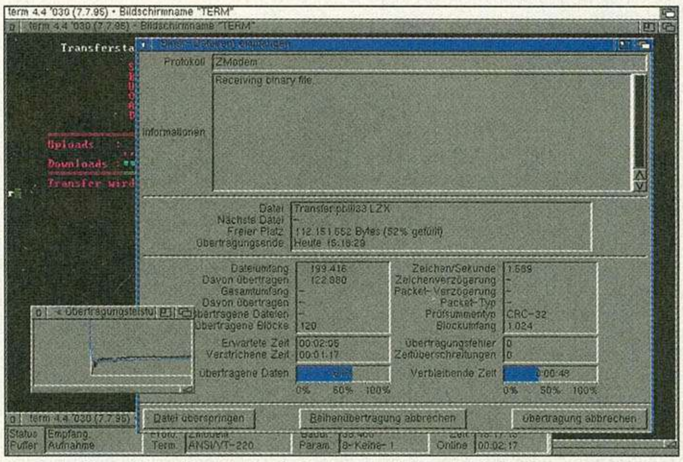
ROTFL	»Rolling On The Floor, Laughing« – Kugle mich vor Lachen am Boden
AFAIK	»As Far As I Know« – So weit ich weiß
IMHO	»In My Humble Opinion« – Nach meiner bescheidenen Meinung
RTFM	»Read The F... Manual« – Lies das verdammte Handbuch

...und viele andere. Fragen Sie notfalls einfach nach.

Da sich die User in der Regel nicht sehen, ist es üblich, Stimmung und Gestik über verschiedenste »Smilys« auszudrücken. Um folgende Beispiele zu verstehen, drehen Sie die Seite am bestem um 90°:

:-)	Ur-Smily, lachend	8-)	gierig guckend
;-)	zwinkernd, verschmitzt	>8-)	sehr gierig guckend
:-I	mürrisch	B-)	mit Sonnenbrille
:-(	traurig	I-)	schlafend
:-O	gähnend		

Auch hier gibt's viele andere. Eigenkreationen sind erlaubt ;-)...



Spezialist: Es gibt fast nichts, was Term nicht kann – unbeschleunigte Amigas sind allerdings schnell überfordert

nutzen. Allerdings sollten Sie Ihre Paßwörter auch nicht vergessen, denn das bereitet Probleme.

Nach dem Ausfüllen des Userantrags ist der erste Anruf bereits erledigt. Der Antrag wird vom Sysop überprüft. Manche werden Sie unter der im Antrag angegebenen Telefonnummer zurückrufen. Nutzen Sie diese Gelegenheit gleich, wenn Sie Fragen in Sachen DFÜ haben oder erste Kontakte knüpfen wollen. Ist der Antrag überprüft, sind Sie eingetragener User der Mailbox. Ihr »Level« wird erhöht, d.h. Sie bekommen nun mehr Rechte. Nun können Sie sich mit anderen Usern in Foren tummeln, chatten (online unterhalten) und Software up- und downloaden.

Beachten Sie jedoch, daß es in jeder Mailbox Maßregeln gibt, an die es sich zu halten gilt. Beleidigungen im Fachjargon »Flames« sind in jeder Mailbox, wie in der gesamten DFÜ-Szene, fehl am Platze und können auch zum Verweis aus der Mailbox führen. Andererseits werden Sie bei Fragen aller Art stets auf offene Ohren treffen. Die übliche Anrede ist in der DFÜ das persönliche »Du«.

Das Downloaden von Software klappt logischerweise nur dann, wenn irgendjemand die Mailbox mit Software gefüttert hat. Damit diese Arbeit keine undankbare Sysiphusarbeit für den Sysop wird, bekommt jeder User eine »Download-Ratio«. Eine Ratio von beispielsweise »5« bzw. »1:5« bedeutet, daß 100 KByte Software auf die Box geladen werden müssen, um 500 KByte holen zu dürfen. Damit bekommt die Mailbox eine gewisse Selbsterhaltungskraft. Nur wenige, sehr große Boxen gewähren ihren Usern »free download«.

Zum Download selbst ist ein spezielles Protokoll nötig, das Sie in Ihrem Terminalprogramm einstellen müssen. Gerade beim »Saugen« binärer Daten wie Programmen ist es äußerst wichtig, daß auch wirklich kein einziges Bit verloren geht. Die Daten werden sonst sofort unbrauchbar. Um das zu verhindern, gibt es zusätzliche Protokolle mit anderen Prüfverfahren. Die zu übertragenden Daten werden dabei in »Pakete« unterteilt und im Fehlerfall dafür gesorgt, daß ein defektes Paket erneut übertragen wird. Das am weitesten verbreitete Protokoll nennt sich »ZModem«. Ältere und weniger benutzte Protokolle sind beispielsweise »YModem«, »XModem« oder »Kermit«. Oftmals werden von der Mailbox verschiedene Protokolle zur Auswahl gestellt. Zum Einstellen des Protokolls dient bei NComm der Menüpunkt »Transfer/Protocoll«. Bei Term erledigen Sie diese Arbeit über »Einst./Übertragungen...«.

Damit ist der erste Einstieg in die Welt der DFÜ geschafft. Nun sind Sie an der Reihe, diese Welt zu erforschen. Lassen Sie Ihrer Neugier freien Lauf. Viel Spaß dabei! *ww*

Einpacken und Auspacken

Software, die Sie von Mailboxen »downloaden«, liegt in der Regel in Form »gepackter Archive« vor. Die darin befindlichen Dateien werden durch das Packen physisch verbunden und ohne Datenverlust verkleinert, was die Übertragung beschleunigt. Gängige Packer auf dem Amiga sind »LhA« und der neuere »LZX«, die Namen damit gepackter Archive enden auf »*.lha« oder »*.lzx«. Beide Packer finden Sie auf unserer CD und sind ähnlich zu bedienen. Möchten Sie beispielsweise das Archiv »Archiv.lzx« auf Laufwerk »HD0:« in die RAM-Disk entpacken, so geben Sie in einer Shell ein:

```
LZX x HD0:Archiv.lzx RAM:
```

Analog gilt dies für LhA. Um ein Verzeichnis auf der eigenen Festplatte in ein Archiv zu packen, beispielsweise zum anschließenden Upload, geben Sie ein:

```
LZX -r a RAM:Archiv.lzx HD0:Test/#?
```

Damit wird der Inhalt des Verzeichnisses »Test« (und aller Unterverzeichnisse) auf Laufwerk »HD0:« in ein Archiv namens »Archiv.lzx« in der RAM-Disk gepackt. Für LhA gilt dies wiederum analog.

Einfacher geht es mit speziellen Benutzeroberflächen für diese Packer oder Dateimanagern wie »MTool« oder »MaxonTools«, die Archive erkennen und wie Verzeichnisse behandeln.

Mailboxen einfach genutzt

Das erste Mal

Zeit ist Geld, dieser Spruch paßt besonders, wenn es um Telefongebühren geht. Sie rufen zum ersten Mal in einer Mailbox an und kommen einfach nicht mit der Bedienung zurecht, aber die Zeit läuft unerbittlich...

von Christoph Teuber

Mailboxen gibt's wie Sand am Meer. Die entsprechenden Mailboxprogramme sind nicht ganz so zahlreich aber dennoch unterschiedlich in der Bedienung. Es ist nicht immer leicht, eine andere Box als die gewohnte zu bedienen.

Erschwerend kommt hinzu, daß viele Systembetreiber ihre Mailbox individuell gestalten. Trotzdem gibt es einige grundlegende Bedienugsweisen mit denen Sie die Möglichkeiten der Box vielleicht nicht voll ausreizen, aber immerhin das Gewollte erreichen. Amiga-Boxen laufen praktisch immer auf Amigas, daher beschränken wir uns auf drei verbreitete Amiga-Mailboxprogramme »Ambos«, »Anubis« und »Prometheus« und beziehen uns auf die Benutzereinstellung, die jeweils nach der Installation vorgegeben ist.

Standard »GeoNet«

Den Programmen gemeinsam ist, daß ihre Online-Oberflächen zumindest auf Wunsch dem sogenannten GeoNet-Standard entsprechen. Dieser umfaßt die wichtigsten Befehle zum lesen, auflisten oder schreiben von Nachrichten. Eine Liste der Befehle finden Sie in unserem Info-Kasten »GeoNet-Befehle«. Eingegeben werden diese Befehle in einer Kommandozeile ähnlich der Shell des Amiga. Dort landen Sie in der Mailbox, wenn Sie sich als »GAST« anmelden (auch einloggen genannt).

Zuvor müssen Sie allerdings einige Fragen beantworten, damit sich die Mailbox optimal auf Ihre Arbeitsumgebung einstellen kann. Was genau Sie angeben müssen, finden Sie im Info-Kasten »Fragen beim Einloggen«.

Zudem bekommen Sie bei fast allen Mailboxen als Gast noch mehr oder weniger ausführliche Texte zum System angezeigt, die Sie bei Gelegenheit auch mal lesen sollten. Um Telefonkosten zu sparen, bietet es sich an, dazu die Mittschnitt-Funktion Ihres Terminalprogramms zu verwenden. Beachten Sie, daß Sie als Gast nie den vollen Funktionsumfang bzw. alle Bretter (Verzeichnisse der Box) nutzen können.

Nach dieser Prozedur befinden Sie sich im persönlichen Fach (abgekürzt PM, für »personal Mail«) für Gäste. Auch dort finden sich vielfach noch wichtige Informationen. Ob dies der Fall ist, stellen Sie mit dem Befehl

```
Inhalt *
```



Prometheus: Eingetragener Benutzer (User) der Mailbox werden Sie, indem Sie in der Box einen Antrag stellen

fest. Der Parameter »*« bewirkt, daß Sie nicht nur alle neuen Nachrichten seit Ihrem letzten Anruf angezeigt bekommen, sondern alle vorhandenen. Wird daraufhin eine Liste von numerierten Nachrichten ausgegeben, können Sie diese mit dem Befehl

```
lesen <Nummer>
```

anzeigen lassen. Für <Nummer> ist die Nummer der Nachricht anzugeben. Falls es sich um eine Binärdatei, also z. B. ein LhA-Archiv, handelt, wird automatisch ein Download gestartet. Bei eingeschaltetem Auto-Download, eine Option, die fast alle Terminalprogramme bieten, startet auch auf Ihrer Seite automatisch die Dateiübertragung. Wenn nicht, müssen Sie sie per Hand auslösen. Wie dies geht, erfahren Sie in der Anleitung zum Terminalprogramm. Manchmal gibt es für Binärdateien auch den Befehl »Download <Nummer>«. Das funktioniert natürlich nicht nur in der Gast-PM, sondern auch in allen anderen Brettern. Welche Bretter zur Verfügung stehen, erfahren Sie mit

```
Brett *.
```

Hier listet die Box, wie bei »Inhalt«, ohne den »*« nur die Bretter, die neue Nachrichten seit Ihrem letzten Anruf enthalten.

Das wiederum funktioniert natürlich nur, wenn Sie nicht als Gast agieren, sondern eingetragener Benutzer (User) mit eigenem Postfach sind. Sind Sie als Gast in einer Mailbox und wollen eingetragener Benutzer werden, geben Sie

```
Antrag
```

ein. Danach bekommen Sie meist einen Text angezeigt, der Ihnen die Bedingungen dafür erklärt. Anschließend werden Sie nach persönlichen Daten (Name, Adresse, Telefonnummer usw.) gefragt. Legen Sie Wert auf Bearbeitung Ihres Antrags, sollten die Angaben der Wahrheit entsprechen. Die meisten Sysops (Systembetreuer) prüfen Anträge mit einem Testanruf bei der angegebenen Telefonnummer.

Wenn Sie selbst eine Nachricht verschicken möchten, machen Sie das mit dem Befehl

```
senden.
```

Befinden Sie sich in einem Brett (Diskussionsforum), schreiben Sie öffentlich, geben Sie jedoch als Parameter den Namen eines anderen Benutzers an, schreiben Sie ihm persönlich. Diese Nachricht landet dann in seinem persönlichen Postfach und nur er kann (darf) sie lesen. Mit

```
senden Sysop
```

schicken Sie beispielsweise eine persönliche Nachricht an den Systembetreuer.

Beachten Sie, daß als Gast normalerweise nicht in öffentliche Bretter oder an andere Benutzer außer dem Sysop (Systembetreuer der Mailbox) geschrieben werden kann. Das Schreiben und Verschicken der Nachricht selbst ist nicht genormt und wird nachfolgend bei jedem Box-Programm einzeln erklärt.

GeoNet-Befehle

GeoNet ist ein Standardsatz von Befehlen mit dem sich die meisten Mailboxen steuern lassen.

BRETT	Bretter mit neuen Nachrichten auflisten
BRETT *	alle Bretter auflisten
BRETT <Name>	Brett <Name> anspringen
PM	Zurück ins persönliche Fach
INHALT	Neue Nachrichten im aktuellen Brett listen
INHALT *	Alle Nachrichten auflisten
LESEN <Nr>	Nachricht Nummer <Nr.> anzeigen oder downloaden
SENDEN	Nachricht ins aktuelle Brett senden
SENDEN <User>	Persönliche Nachricht an <User> senden
ANTRAG	BenutzerInnenantrag stellen
?	Befehlsliste anzeigen
HILFE <Befehl>	Hilfstext zum Befehl <Befehl> anzeigen
LOGOFF	Mailbox verlassen

Ein weiterer wichtiger GeoNet-Befehl ist das »?« (Fragezeichen), mit dem Sie eine Liste aller Befehle angezeigt bekommen. Für detaillierte Informationen zu einem Befehl, tippen Sie

```
Hilfe <Befehlsname>
```

ein, also z.B. »Hilfe lesen«. Praktisch ist, daß Sie Befehle nicht ausschreiben müssen, sondern daß es reicht, eine eindeutige Abkürzung zu verwenden. Also »B« für Brett, »L« für Lesen usw. Gleiches gilt, wenn Brettnamen als Parameter benötigt werden. Anstatt »Brett Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/ALLGEMEIN« können Sie auch »b Z-/RE/AM/ALL« schreiben. Vorausgesetzt, es gibt kein zweites Brett, für dessen Namen dieses Muster gilt.

Wollen Sie Ihre »Sitzung« beenden legen Sie nicht einfach auf, sondern melden sich in der Box mit

```
Logoff
```

ab. Soviel zu den wichtigsten GeoNet-Befehlen.

Selbstverständlich sind die hier vorgestellten Programme mit GeoNet-Oberfläche nicht die einzigen, die diesen Standardbefehlssatz beherrschen. Mit diesen Bedienhinweisen dürften Sie sich in vielen Mailboxen eine erste Übersicht verschaffen können.

Im folgenden beschäftigt sich dieser Artikel mit den wichtigsten Besonderheiten der vier meistbenutzten Mailboxprogramme, insbesondere der Menüsteuerung. Noch ein Hinweis für diejenigen, die ein langsames 2400-bps-Modem einsetzen: die Menüsteuerung ist zwar komfortabler, aber langsamer. Bei jedem Seitenwechsel muß die Seite erneut übertragen und aufgebaut werden. Mit einem 14400-bps-Modem geht das in erträglicher Geschwindigkeit – mit einem 2400er wird es zur Geduldsprobe!

Prometheus

Sie erkennen das Mailbox-Programm an einem entsprechenden Vermerk im Begrüßungstext. Nachdem Sie sich als Gast dort angemeldet haben, müssen Sie auch hier zunächst ein paar Fragen beantworten. (siehe Info-Kasten »Fragen beim Einloggen«). Als alternative Terminalemulationen steht Ihnen RIP zur Verfügung, ein Standard, der eine grafische Benutzeroberfläche zur Verfügung stellt. Allerdings benötigt man dazu ein spezielles Terminalprogramm. Wie sich die Box nach dem Einloggen präsentiert, hängt stark vom Geschmack des Systembetreuers ab. Insgesamt gibt es drei Möglichkeiten: Die erste stellt die schon besprochene GeoNet-Oberfläche dar. Zu beachten ist, daß das Hilfesystem anders als bei Geonet arbeitet. »Hilfe <Befehlsname>« funktioniert nicht. Stattdessen wird in ein Hypertext-Hilfesystem (ähnlich AmigaGuide, aber ohne Mausbedienung) gesprungen. Über »Befehle dieser Box« bekommen Sie Hilfstexte zu den einzelnen Befehlen angezeigt. Insgesamt eine komfortable Angelegenheit.

Fragen beim Einloggen

Terminal-Emulation: Legt fest, welche Codes für die Pfeiltastensteuerung bzw. für Attribute Verwendung finden (invers, unterlegen, Fettdruck). Die meisten Terminalprogramme beherrschen »VT 100«. Diese Darstellung erlaubt allerdings keine Farbe. Eine willkommene (bunte) Alternative dazu ist »ANSI«. Treten im Text wirre Zeichen auf, ist häufig eine falsch gewählte Terminalemulation Ursache. Wenn Sie nicht wissen, welche die richtige ist – einfach probieren, denn kaputtgehen kann nichts. Sie können die Emulation problemlos online ändern. Bedenken Sie, daß die Bildschirmdarstellung mit der Anzahl der benutzten Farben langsamer wird. Wenn Sie also Wert auf eine schnelle Darstellung legen, sollten Sie VT 100 benutzen.

Zeilenzahl: Wenn Sie sich als Gast in eine Mailbox einloggen, werden Sie immer nach der darstellbaren Zeilenzahl gefragt. Dazu schickt die Mailbox durchnumerierte Zeilen und fragt, welche Zahl am oberen Bildschirmrand sichtbar ist. Anhand dieser Eingabe werden Texte, Menüs und Brettlisten in passenden »Häppchen« dargestellt.

Umlaute: Damit die Umlaute und Sonderzeichen, wie »ß«, korrekt dargestellt werden, stellen Sie hier Amiga- bzw. ISO-Umlaute ein.

Tarifzone: Wenn Sie nach der Tarifzone gefragt werden, ist damit die Tarifzone gemeint, aus der Sie die Box anrufen. Die Boxprogramme rechnen dann die Gebühren aus und teilen Ihnen die Kosten beim Verlassen der Box mit.

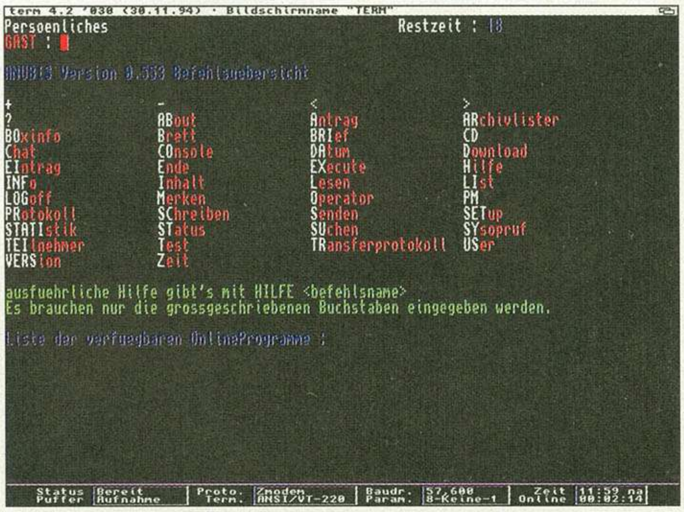
Wenn Sie in Prometheus eine eigene Nachricht senden möchten, werden Sie gefragt, ob es sich um ein »Fileupload« oder um einen »ASCIIText« handelt. Das erste bedeutet, daß Sie eine vorhandene Datei an die Box schicken, bei letzterem tippen Sie den Text sofort per Hand. Wählen Sie »ASCIIText«, müssen Sie den Betreff angeben. Er stellt eine kurze Beschreibung zu jeder Nachricht dar, die dem Leser angezeigt wird. Anschließend startet ein einfacher Texteditor, über den Sie den Text eingeben. Eine bereits auf Ihrem Rechner vorbereitete Passage fügen Sie mit der Tastenkombination <Ctrl u> per Dateiübertragung in den Text ein. Ist die Nachricht komplett, senden Sie sie ab, indem Sie in die letzte Zeile einen einzelnen Punkt schreiben und <Return> drücken.

Die zweite Möglichkeit ist die Bedienung mit den Pfeiltasten: Dabei sehen Sie in der Mitte des Bildschirms eine Liste von Menüpunkten, die Sie mit <Pfeil_hoch> bzw. <Pfeil_runter> ansteuern und mit <Return> anwählen können. Sie gelangen direkt aus dem GeoNet-Modus mit dem Befehl

```
Menu
```

in diese Hilfeseite.

Über den ersten Menüpunkt »Brettanwahl« verzweigen Sie im Brettbaum, in dem Sie sich ähnlich bewegen können wie im Hauptmenü. Mit <Pfeil_links> gelangen Sie wieder eine Ebene zurück.



Anubis: Wenn Sie nicht mehr wissen, wie es weiter geht, erhalten Sie mit »?« eine komplette Befehlsliste

Nach Anwahl eines Bretts, sehen Sie die Liste der Nachrichten, die sich in diesem Brett befinden. Gehen Sie dann mit dem Cursor auf die gewünschte Nachricht und lesen Sie mit <Return>. Am Ende einer Textnachricht bestätigen Sie mit <Return>, daß Sie fertig sind.

Wenn Sie selbst eine Nachricht ins Brett schicken möchten, drücken Sie »S« während die Nachrichtenliste angezeigt wird. Alles weitere geht dann wie beim Verschicken von Nachrichten im GeoNet-Modus.

Der zweite Eintrag im Menü bewirkt einen Sprung in die Gast-PM, deren Inhalt angezeigt wird. Hier stehen Ihnen die gleichen Möglichen wie in den Brettern zur Verfügung.

Der dritte Menüpunkt »Brief schreiben« entspricht dem einfachen Senden persönlicher Nachrichten, der Punkt »Antrag« dem gleichnamigen Befehl.

Neben GeoNet- und Pfeiltastenbedienung bietet Prometheus die direkte Menüsteuerung an. Jedem Menüpunkt ist eine Taste als Kürzel zugeordnet. Dieses Kürzel ist ein markierter Buchstabe des Menübegriffs. Geben Sie ein solches Kürzel ein, wird dieser Menüpunkt aufgerufen, ähnlich wie in älteren MS-DOS-Programmen. Die Menüpunkte entsprechen weitgehend denen der Pfeiltastensteuerung, auch wenn sie etwas anders benannt sind. Mit »1« schalten Sie die Pfeiltastensteuerung bzw. mit »2« den GeoNet-Modus ein.

Anubis

Anubis-Systeme erkennen Sie ebenfalls an einem Vermerk im Begrüßungstext. Nach dem Login als Gast befinden Sie sich in der Kommandozeile, die sich, anders als normal, am oberen Bildschirmrand befindet. Menüs oder andere Annehmlichkeiten bietet Anubis nicht. Ebenso werden von Ihnen keine Einstellungen gefordert. Das liegt daran, daß Anubis es den Systembetreuern überläßt, Standardwerte zu bestimmen. Sie müssen diese Werte bei Bedarf mit dem Kommando

```
Setup
```

ändern. Voreingestellt sind normalerweise Amiga-Umlaute und ANSI-Terminalemulation, kein Grund zur Sorge also.

Um die richtige Zeilenzahl einzustellen, zählt die Box nicht für

Sie die Zeilen, vielmehr müssen Sie also den richtigen Wert wissen. Zum Beispiel, indem Sie sich denjenigen merken, den eines der anderen Systeme für Sie ermittelt hat. Alle weiteren Einstellungen sind für den Anfang noch uninteressant. Neugierige oder fortgeschrittene Benutzer testen

```
Hilfe setup.
```

Eine durchgehende Menü- oder Cursorsteuerung besitzt Anubis nicht. Allerdings können Sie über den Parameter »#« der Befehle »Bretter« und »Inhalt« in eine Cursorsteuerung gelangen. Wählen Sie ein Brett via Pfeiltasten an, zeigt Anubis entweder die Liste der Unterbretter oder den Brettinhalt (die Nachrichten)

Kleine Auswahl an Mailboxnummern

LK[1]	VW[2]	Boxnummer	Name der Box	Standort
+41	61	3 21 56 43	link-ch1.ch	CH-Basel
+43	1	5 86 04 09	LINK-ATU.comlink.de	A-Wien
+49	201	67 93 70	WIREPOOL.gun.de	Essen
+49	202	59 52 67	TOM.aworld.de	Wuppertal
+49	2273	30 44	DARKNESS.gun.de	Kerpen (bei Köln)
+49	30	4 65 17 37	BAMP.berlinet.de	Berlin
+49	40	6 91 20 78	BINGO.comlink.de	Hamburg
+49	4431	9 20 81	WILAM.north.de	Wildeshausen
+49	521	6 80 00	BIONIC.zerberus.de	Bielefeld
+49	89	3 13 02 90	AMC.cube.net	München

Eine Liste aller Z-Netz-Boxen befinden sich auf den Disketten bzw. auf der CD zu diesem Heft. Da wird sicher auch ein System in Ihrer Nähe dabei sein.

[1] Länderkennung; 41 – Schweiz, 43 – Österreich, 49 – Bundesrepublik Deutschland

[2] Rufen Sie eine Box im Inland an, ersetzen Sie die Länderkennung in der Vorwahl durch eine Null (»0«). Z.B. AMC-Box in München (0 89) 3 13 02 90

an. Mit <Pfeil_links> kommen Sie aus den Unterbrett wieder zum nächsten Oberbrett.

Wenn Sie unter Anubis einen User-Antrag stellen, stoßen Sie auf zwei Besonderheiten: Nach Eingabe Ihrer persönlichen Daten wird sofort das »Setup« aufgerufen. Abschließend werden Sie gefragt, ob Sie gleichzeitig auch einen »Point« beantragen möchten. Das ist sinnvoll, wenn Sie die Box zum regelmäßigen Lesen von Netz-Nachrichten, z.B. im Z-Netz, benutzen. Dazu benötigen Sie allerdings ein spezielles Point-Programm (z.B. MicroDot, The Answer, Z-Point). Für den Anfang sollten Sie die Frage mit »nein« beantworten.

Nachrichten lassen sich auf drei verschiedene Wege versenden: Sie können die Nachricht direkt eingeben (Editor), einen vorbereiteten Text (Text-Upload) oder eine Binärdatei verschicken (Filetransfer). Tippen Sie die Nachricht direkt, werden Sie als erstes nach dem Betreff gefragt. Anschließend startet ein Texteditor, bei dem es sich um einen sogenannten Zeileneditor handelt. D.h., Sie können immmer nur in der aktuellen Zeile Änderungen vornehmen. Sobald Sie eine Zeile mit <Return> beendet bzw. über das Zeilenende hinaus geschrieben haben, müssen Sie diese mit dem Befehl

```
.e <Zeilennummer>
```

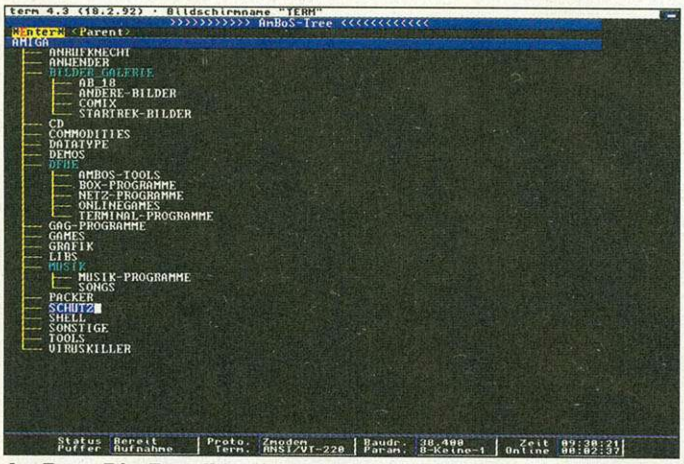
wieder anwählen, um sie zu ändern. Einzugeben ist der Befehl am Anfang einer Zeile, sonst zählt er als Text. Zum Anzeigen bereits geschriebener Zeilen dient der Befehl ».l«. Eine Liste aller Kommandos gibt es mit ».?«. Ist der Text getippt, schickt man ihn durch ».« (Punkt) am Anfang einer neuen Zeile ab.

Bei einem Text-Upload oder einem Filetransfer verfährt man prinzipiell genauso: Nach dem Hochladen einer Datei in die Box wird der Dateiname als Betreff vorgeschlagen, läßt sich aber ändern. Der Unterschied zwischen beiden Methoden besteht lediglich in der Art, wie die Nachricht hinterher vom Boxprogramm behandelt wird. Eine Textnachricht ist direkt lesbar, die Binärdatei muß jedoch zuerst übertragen werden, um sie dann z.B. zu lesen oder zu entpacken. Dementsprechend sollten Sie bei einem Text-Upload darauf achten, daß wirklich nur lesbare ASCII-Zeichen vorkommen – also auch keine Textdateien mit Steuerzeichen irgendwelcher Textverarbeitungen.

AmBoS

AmBos-Systeme erkennt man am entsprechenden Vermerk in der Menüzeile der Boxoberfläche. Ein besonderes Merkmal ist, daß es voraussetzt, daß Sie im Terminalprogramm einen IBM-Zeichensatz verwenden. Falls Sie diesen Zeichensatz nicht eingestellt haben, gibt's teilweise Zeichenwirrwarr (z.B. bei der Baumdarstellung der Verzeichnisstruktur). Nach dem Einloggen befinden Sie sich sofort im Menü-Modus. Wollen Sie lieber GeoNet-Befehle eingeben, wählen Sie den Menüpunkt »Exit AMenu«. Der Sysop kann allerdings diesen Menüpunkt entfernen, dann müssen Sie auf GeoNet gänzlich verzichten. Zurück in den Menü-Modus gelangen Sie mit dem AmBos-Befehl »AMenu«.

Über den ersten Menüpunkt, »Box Inhalt«, gelangen Sie zu den Brettern und Nachrichten der Box. Die Steuerung ist einfach: Oben am Bildschirm steht eine Zeile mit allen Kommandos, die Sie zu dem Zeitpunkt wählen können. Direkt



AmBos: Die Brettliste (Verzeichnisliste) läßt sich wahlweise zur üblichen Darstellung als übersichtlicher Baum darstellen

zu Beginn haben Sie die Auswahl zwischen:

```
*Enter* <Tree> <Exit> <#> <->
```

Mit den Sternchen (»*«) ist immer das Kommando markiert, welches via »Return«-Taste ausgeführt wird. Die Markierung können Sie mit den Pfeiltasten nach links und rechts ändern. Darunter befindet sich die Liste aller Bretter im Hauptverzeichnis. Mit den Pfeiltasten hoch und runter können Sie hier das gewünschte Oberbrett ansteuern, solange »Enter« gewählt ist. Mit <Return> (»Enter« markiert) wählen Sie es an. Wenn Sie mit der Sternchenmarkierung auf »Tree« wechseln und <Return> drücken, wird der Inhalt des Bretts, in dem Sie sich gerade befinden, in Baumform dargestellt (siehe Bild »AmBos«). »Exit« führt Sie zurück ins Hauptmenü. Mit »#« wird das nächste und mit »-« das vorhergehende Brett mit neuen Nachrichten (seit dem letzten Anruf) angesprungen. Wenn Sie ein Brett mit Unterbrettern gewählt haben, erscheinen zusätzlich die Kommandos »Parent« und »Root«. »Parent« bringt Sie eine Ebene höher, »Root« ins Hauptverzeichnis. Mit einem »?« erhalten Sie eine kurze Beschreibung zum angewählten Kommando.

Wollen Sie eine Nachricht lesen, steuern Sie sie mit den Pfeiltasten an, wählen den Befehl »Lesen« und drücken <Return>. Binärdateien lassen sich auch downloaden.

Möchten Sie Nachrichten in ein Brett senden, wählen Sie dort das Kommando »Senden« und los geht's. Wollen Sie einen Text schreiben, wählen Sie »Mail senden«, Sie werden dann nach dem Betreff gefragt und landen anschließend im Editor. Hier können Sie Ihre Nachricht tippen. Mit <Ctrl k> erreichen Sie die Kommandozeile des Editors, von der aus Sie die Nachricht mit »Senden« abschicken oder mit »Upload« einen vorbereiteten ASCII-Text per Dateiübertragung zum bereits getippten hinzufügen. Mit »Weiter« gelangen Sie zurück in den Editiermodus.

Binärdateien schicken Sie mit »File Upload« ins Brett. Persönliche Nachrichten senden Sie mit dem gleichnamigen Punkt im Hauptmenü. Bei »Senden an User« geben Sie z.B. »SYSOP« für die Systembetreuung an. Der Rest funktioniert genauso wie bei öffentlichen Nachrichten.

Mit diesen Informationen sollte es Ihnen nun möglich sein, fast alle Amiga-Mailboxen zügig zu bedienen. Wie schon erwähnt, lassen alle drei vorgestellten Programme weitreichende Änderungen an der Bedienoberfläche durch den Sysop zu. Dadurch wird aber meist eine Vereinfachung der Bedienung erreicht – kein Grund zur Panik also, wenn eine Box sich nicht genau so verhält, wie beschrieben. *ww*

Online- und DFÜ-Umfrage

Mitmachen und gewinnen!

Wir verlosen Preise rund um das Themengebiet DFÜ im Wert von insgesamt 3700 Mark.

- 1x V.34-Modem TKR Tristar zusammen mit MultiTerm 3.6 und MultiFax 4 (Wert ca. 750 Mark)
- 1x V.32bis-Modem TKR Speedstar 144 zusammen mit MultiTerm 3.6 und MultiFax 4 (Wert ca. 450 Mark)
- 10x MultiFax 4 von TKR (Wert je 150 Mark)
- 10x MultiTerm 3.6 von TKR (Wert je 100 Mark)

Alles was Sie zu tun haben, ist die folgenden Fragen zu beantworten und an uns zu senden. Die Gewinner werden aus allen Einsendern per Los ermittelt und in der Ausgabe 1/96 bekanntgegeben.

Teilnahmebedingungen

Teilnehmen kann jeder, ausgenommen Mitarbeiter des MagnaMedia Verlags und deren Angehörige. Die Preise werden unter den Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schicken Sie die Einsendungen ausreichend frankiert an:

MagnaMedia Verlag AG, AMIGA-Magazin, Stichwort: Online, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 25.10.1995 (Datum des Poststempels)

Absender:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Wohnort:

Welches Modem besitzen Sie?
- ❑ Modem mit weniger als 14 400 bps
- ❑ Modem mit 14 400 bps
- ❑ Modem mit 28 800 bps
- ❑ ISDN-Modem
- ❑ habe keines

Wollen Sie sich ein Modem kaufen?
- ❑ ja
- ❑ nein

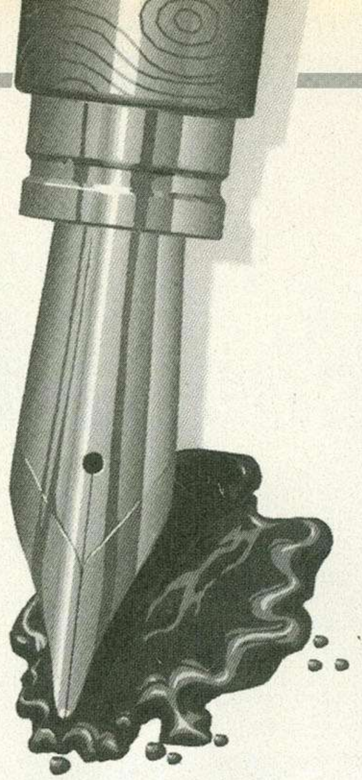
Wenn ja, wann?
- ❑ dieses Jahr noch (1995)
- ❑ nächstes Jahr
- ❑ weiß noch nicht

Wenn ja, wie schnell soll es sein?
- ❑ 14 400 bps (V.32bis)
- ❑ 28 800 bps (V.34)
- ❑ ISDN-Modem

Wie nutzen Sie Ihr Modem?
- ❑ Faxen
- ❑ Mailbox (DFÜ allgemein)
- ❑ Datex-J/Btx
- ❑ Internet
- ❑ CompuServe
- ❑ habe keines

Welche Dienste interessieren Sie bzw. wollen Sie in Zukunft nutzen?
- ❑ Mailbox (DFÜ allgemein)
- ❑ Datex-J/Btx
- ❑ Internet
- ❑ CompuServe
- ❑ kein Interesse an DFÜ

Sollte mehr über DFÜ bzw. Online-Dienste im AMIGA-Magazin zu lesen sein?
- ❑ ja
- ❑ nein
- ❑ egal



Laufwerksprobleme
Nicht erkennbar?

Ich besitze einen Amiga 1200 mit Blizzard 1230-III Turboboard. Dabei tritt bei einem 5,25-Zoll-Laufwerk das Problem auf, daß es als »DF1:« oder »DF2:« nur als »????« auf der Workbench erscheint. Es werden keine Disketten erkannt und der Motor des Laufwerks läuft auch ohne Diskette in unregelmäßigen Abständen an. An einem A500 und A2000 funktioniert es fehlerfrei.

Markus Esken, 59759 Arnsberg

Wir können Markus Esken bei diesem Problem leider nicht helfen. Vielleicht kennt einer unserer Leser eine Lösung und teilt uns diese mit. Wir werden sie dann hier veröffentlichen. Die Redaktion

Wo sind all' die Fonts
Apropos Font

Nach 6 Jahren Beschäftigung mit dem Amiga tauchen auch bei mir noch Probleme auf, für die ich keine Erklärung habe: In meinem Verzeichnis »Fonts:« befinden sich 54 Schriftarten. Nun gibt es Programme wie Opus, in denen ich mehrere, verschiedene Schriftarten für die Programmoberflächen einstellen kann. Hierbei stehe ich vor dem Dilemma, daß ich für die Anzeige der Uhr und der Speichergröße alle Schriften, für die Dateinamen in den Verzeichnisfenstern aber nur 20 Schriften zur Verfügung habe. Gerade die Schrift, die ich gerne einstellen würde – und die ich für die Uhr auch einstellen kann – ist für die Verzeichnisse nicht da. Bei anderen Programmen ist es oft dasselbe. Gibt es eine Erklärung dafür? Rainer Günther, 34217 Kassel

Aber ja! Buchstaben einer Schrift können alle die gleiche Breite besitzen oder aber unterschiedlich breit sein. Anhand dieser Eigenschaft unterteilt man sie in proportionale und nicht-proportionale Zeichensätze. Programme können beim Öffnen des ASL-Font-Requesters (oder eines ähnlichen Fensters) angeben, ob alle Zeichensätze oder nur nicht-proportionale angezeigt werden sollen. Daher sehen Sie mal alle und mal nur wenige Fonts. Dies macht Sinn, da man für Ausgaben in Spaltenform (wie bei Opus im Verzeichnisfenster) wesentlich effizienter mit Schriften fester Breite arbeiten kann; es beschleunigt die Ausgabe von Text ungemein. Es geht natürlich auch anders, allerdings erfordert dies wesentlich mehr Leistung vom Rechner und mehr Arbeit vom Programmierer. Die Redaktion

Fast-RAM für A600
RAM-Mangel

Ich habe einen Amiga 600 mit 2 MByte Chip-RAM, einem CD-ROM-Laufwerk und einer 3,5-Zoll-Festplatte. Mein freier Speicher hat deshalb nur noch 1,4 MByte. Da der A600 den PCMCI-Slot hat, möchte ich diesen gern für eine 2-MByte- oder 4-MByte-Fast-RAM-Karte nutzen. Leider sagt mir jeder Amigahändler, daß diese Karten nicht mehr erhältlich sind. Stimmt das? Wenn nicht, wo bekomme ich solche?

Robert Stark, 17493 Greifswald

Auch uns ist nicht bekannt, welcher Händler diese Karten noch im Angebot hat. Vielleicht kann ein Leser weiterhelfen. Ein Tip: Versuchen Sie es doch mal im Gebrauchtmarkt unseres Anzeigenteils. Die Redaktion

Amiga 3000
Trennungsschmerz

Ich möchte einen A3000 mit Software-Kickstart demnächst mit Kickstart 3.x aufrüsten. Da einige meiner Lieblingsspiele nur unter Kickstart 1.3 laufen, möchte ich mich nicht ganz davon trennen. Deshalb interessiert es mich, welche Möglichkeiten es gibt, beide Kickstartversionen zu nutzen.

Michael Buchmann, 95615 Marktredewitz

Die Variante, das Kickstart von Festplatte zu laden, war als Notlösung gedacht. Damit konnte der A3000 endlich auf den Markt gebracht werden. Der Vorteil: Bei einem Kickstart-Update mußten die ROMs nicht gewechselt werden. Nachdem die Version 2.0 der Kickstart stabil lief, wurde diese auf ROM gebrannt und in allen nachfolgenden A3000 eingebaut. Die »neueren« A3000 verfügen deshalb nicht mehr über diese Nachladetechnik. Da die Kickstartversionen 3.x nur auf ROM angeboten werden, muß man sich also entscheiden. Entweder weiter wie bisher, oder umstellen auf 3.x. Die Redaktion

Schnittstellenadapter
Standardprobleme

Ich besitze seit einiger Zeit einen gebrauchten Amiga 1000. Er hat ja die Parallel-Schnittstelle als Steckerleiste und die serielle Schnittstelle als Buchse, was bei den anderen Amigas genau andersrum ist. Werden für Parallel- und Serialport Adapter für den Amiga 1000 angeboten, oder müßte ich mir Adapter selber basteln? Mein Druckerkabel für den Parallelport habe ich mir schon selber anfertigen müssen, da niemand eines für den Amiga 1000 anbietet.

Helge Jordan, 38704 Liebenburg-Dörnten

Die Adapter müssen nicht selber angefertigt werden. Man bekommt sie im Computerfachhandel für ungefähr zehn Mark je Adapter in verschiedenen Bauformen zu kaufen. Eine weitere Möglichkeit sind Kabel, die einen Stecker und eine Buchse haben. Sie werden ebenfalls im Fachhandel angeboten und sind gleichzeitig Adapter und Verlängerung. Die Redaktion

Druckertreiber
Beckertext

Für EPSON-Drucker LQ-570 ist von mir ein Druckertreiber erhältlich, der nun alle Schriften und Effekte des Druckers mit Beckertext-II/III ermöglicht. Bei entsprechender Änderung der ESC-Befehle funktioniert das auch mit anderen Druckern.

Erich Schirle, Zebertstr. 8, 73431 Aalen

Dieser Druckertreiber befindet sich im Verzeichnis »Treiber-Software/Beckertext_III« auf unserer CD zu diesem Heft. Die Redaktion

CyberVision64
Nachtrag

Ein Nachtrag zum Test des Grafikkartentreiber »CyberGraphics 40.47« im Heft 7/95 Seite 122: Das 24-Bit-Malprogramm »TVPaint 3.0« läuft mit dem Treiber auf allen Grafikkarten, außer der »CyberVision64«. Das Problem ist der Firma »TecSoft« bekannt; die Programmierer arbeiten daran, diesen Mangel zu beseitigen. Die Redaktion

Fehlerteufel
»Connectivity: Folge 5«

Im Artikel »Connectivity: Folge 5« auf Seite 96ff im Amiga-Magazin 09/95 hat sich der Fehlerteufel bei der Auflistung der IRC-Server (Kasten unten auf S.96) alle Bindestriche aus dem Server-Namen einverleibt. Die richtigen Namen für die gängigen IRC-Server sind die folgenden, wobei der Server »noc.belwue.de« eigentlich als Gateway und für Server-Verbindungen gedacht ist und nicht als IRC-Server selbst.

IRC-Server:

sokrates.informatik.uni-kl.de	Kaiserslautern
irc.uni-paderborn.de	Universität Paderborn
irc.uni-erlangen.de	FAU Erlangen
irc.informatik.uni-rostock.de	Universität Rostock
irc.informatik.tu-muenchen.de	TU München
irc.rus.uni-stuttgart.de	Stuttgart University
irc.rz.uni-karlsruhe.de	University of Karlsruhe
irc.fu-berlin.de	Universität Berlin
irc.informatik.rwth-aachen.de	Aachen
noc.belwue.de	Gateway

Thomas Kessler, 90478 Nürnberg

Wir bedanken uns für diesen Hinweis. Die Redaktion

AMIGA®

Händler Deutschland AMIGA & Zubehör

... die neuen sind da...

A1200
mit 2MB Chip
+ Kick 3.1 **698,-**

A1200 *Starter Edition*
mit 2MB + Kick 3.1
+ 170MB Festplatte
+ Softwarepack **998,-**
(Photogenics, Turbocalc, Wordworth 4, Pinball Magic, Scala MM300)


Preis ohne Monitor


Preis ohne Monitor

A4000-040
Tower mit 10MB RAM
und Kickstart 3.1 **4298,-**

A4000-040 *Multimedia*
+ SCSI-Controller
+ 1GB SCSI Festplatte
+ Scala MM300 **4798,-**

AMIGA M1438S Monitor
14" (35cm) strahlungsarm
mit Lautsprechern
für alle AMIGA **598,-**

CD ROM Kit A1200
direkt an PCMCIA
mit double speed Lw. **398,-**

Lernvideos VHS
über den A1200 **39,-**
über den A4000 **39,-**

Ariadne Ethernetkarte **398,-**
Digi Tiger III **398,-**
Flachbettscanner SCSI
mit Software **998,-**
Picasso 2MB **498,-**
Sirius II Genlock **1698,-**

AMIGA ist eingetragenes Warenzeichen der AMIGA Technologies GmbH

Alle Preisangaben sind ca. Preise ! Abweichungen bei einzelnen Händlern sind möglich !

Ihr AMIGA Händler in Ihrer Nähe:

02763 Zittau
OsaMatic System
Schillerstr. 68
Tel.: 03583 - 70 47 92
Fax: 03583 - 70 44 29

03238 Finsterwalde
RCS Richter Computer
Ludwig Erhard Str. 2
Tel.: 03531 - 79 11 0
Fax: 03531 - 2430

09117 Chemnitz
Amiga-Center
Zwickerauerstr. 398
Tel.: 0371 - 44 81 69
Fax: 0371 - 44 82 06

10439 Berlin
Computer Shop Ulbrich
Paul-Robeson-Str. 18
Tel.: 030 - 44 51 170
Fax: 030 - 44 51 170

12049 Berlin
W & L Computer
Herrfurtherstr. 6A
Tel.: 030 - 62 14 032
Fax: 030 - 62 14 006

14776 Brandenburg
PlayIn - Computer
Kurstraße 66
Tel.: 03381 - 52 18 79
Fax: 03381 - 52 18 79

15230 Frankfurt / Oder
Software Hardware Vertrieb
Thomas Müntzer Hof 12
Tel.: 0335 - 52 28 39
Fax: 0335 - 52 28 39

21073 Hamburg
Ihlow & Kruse
Eißendorfer Str. 62
Tel.: 040 - 76 64 290
Fax: 040 - 77 35 99

28199 Bremen
COMPU-TECH GmbH
Lohnstr. 100
Tel.: 0421 - 59 80 114
Tel.: 0421 - 59 80 117

28259 Bremen
ASK Computer
Senator Balcke Str. 85
Tel.: 0421 - 83 16 82
Fax: 0421 - 83 16 82

30655 Hannover
Fischer Hard & Software
Schierholzstr. 33
Tel.: 0511 - 572358
Fax: 0511 - 572373

33378 Rheda-Wiedenbrück
Mentell Effect Group
Gütersloherstr. 68
Tel.: 05242 - 94 58 0
Fax: 05242 - 94 58 28

34117 Kassel
Fischer Hard & Software
Entenanger 2
Tel.: 0561 - 108 11 20
FAx: 0561 - 71 30 33

37077 Göttingen
Page Down
Breite Str. 10
Tel.: 0551 - 37 30 78
Tel.: 0551 - 37 30 78

40227 Düsseldorf
M.O.M. Computersysteme
Kölner Str. 149 - 151
Tel.: 0211 - 977 88 99
Fax: 0211 - 780 22 27

48155 Münster
DTP & DTV Center Otto
Wolbecker Str. 38
i.H. Elektro Burbank
Tel.: 0251 - 65 805

49074 Osnabrück
Fischer Hard & Software
Goethering 3
Tel.: 0541 - 28123
Fax: 0541 - 24492

70378 Stuttgart
Siegler's An & Verkauf
Pelikanstr. 19
Tel.: 0711 - 536 07 23
Fax: 0711 - 536 07 24

71332 Waiblingen
Prisma Elektronik GmbH
Fronackerstr. 24
Tel.: 07151 - 18 66 0
Fax: 07151 - 56 22 83

71691 Freiberg
CompuShop Geiger
Bilfinger Str. 2
Tel.: 07141 - 27 19 00
Fax: 07141 - 27 19 01

72810 Gomaringen
PERNAT Hard & Software
Schillerstr. 28
Tel.: 07072 - 85 10
Fax: 07072 - 85 11

72160 Horb
KDH Datentechnik
Südring 65
Tel.: 07451 - 555 110
Fax: 07451 - 555 115

86650 Wemding
Digital World
Nördlinger Str. 3
Tel.: 09092 - 52 07
Fax: 09092 - 12 46

91301 Forchheim
Modern Video Arts
Klosterstr. 15
Tel.: 09191 - 72 92 00
Fax: 09191 - 72 92 01

VERSAND
Service
Tel.: 0511 - 57 50 87
Fax: 0511 - 57 23 73

Eine Gemeinschaftsanzeige aufgeführter AMIGA Händler und Fischer Hard & Software Hannover

Günther FISCHER COMPUTER

AMIGA Distributor
Hard & Software

Händler Service
0511 - 956 20 26

30655 Hannover
Schierholzstr. 33
Fax: 0511 - 572373

Messe Köln 10.-12.11.95

CD-ROM • Drucker • Laufwerke • Speicher • Turboboards • Videobearbeitung • Zubehör

Workbench-Ersatz: DirOpus 5 (Folge 2)

Wissenswertes über Opus

Ein erster Blick auf Opus zeigt die Fülle von Funktionen, die in dieses Softwarepaket eingeflossen ist. Wir leiten Sie an Hand von Beispielen durch diesen Dschungel. Es sollte Ihnen in der Folge keine Probleme bereiten, Directory Opus für Ihre Anspüche zu konfigurieren und effektiv zu nützen.

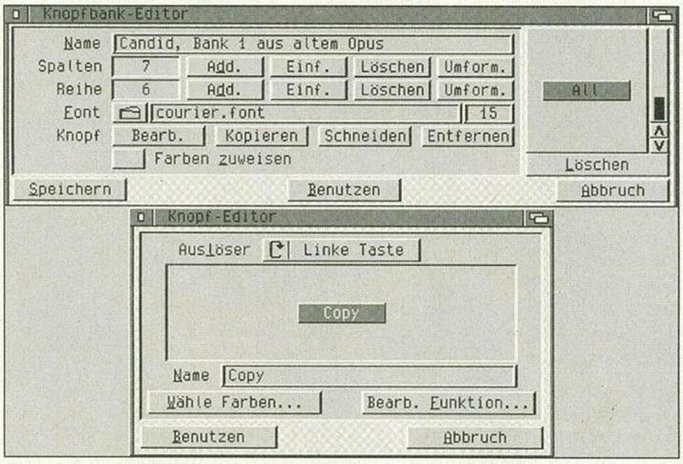
von Candid Böschen

Durch die Komplexität von Opus ist es nicht immer einfach einen Weg durch die vielen Funktionen zu finden. Wir werden Ihnen in diesem Kursteil diesen Weg ein wenig ebnen.

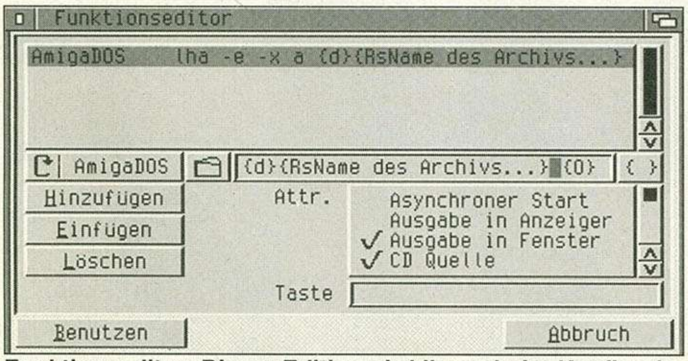
Programmgruppen

Sicher haben Sie für verschiedene Bereiche von Anwendungen jeweils mehrere Programme auf Ihrer Festplatte installiert, jedes sehr wahrscheinlich in ein eigenes Verzeichnis. Naheliegend ist, die oft benutzten Programme auf die Workbench bzw. den Opus-Bildschirm auszulagern, um sie direkt per Mausklick aufrufen zu können. So sparen Sie sich weite Wege durch die einzelnen Verzeichnisse bis zum jeweiligen Programm. Der Nachteil ist, daß Sie nach kurzer Zeit ein wildes Sammelsurium von Piktogrammen auf Ihrer Workbench haben. Opus bietet mit seinen »Programmgruppen« einige Möglichkeiten, das Chaos in den Griff zu bekommen.

Programmgruppen werden durch ein Piktogramm auf dem Opus-Bildschirm repräsentiert, das sich wie ein Geräte-Piktogramm verhält. Nach Doppelklick öffnet sich das dazugehörige Fenster. In dieses können Sie nun beliebig Piktogramme von Programmen auslagern und somit z.B. alle zum Thema DFÜ in einer Programmgruppe vereinen. Opus lagert lediglich einen Verweis auf das eigentliche Programm aus, das Programm selbst bleibt an seinem Ursprungsort. Wählen Sie aus dem Menü »Piktogramme« den Menüpunkt »Programmgruppe/Neu...« und vergeben Sie im darauf erscheinenden Requester einen Namen für die Gruppe, z.B. DFÜ. Opus erzeugt das Piktogramm DFÜ und öffnet automatisch das dazugehörige Fenster. Laden Sie in einen Dateilister das Verzeichnis eines Programms, das Sie in diese Programmgruppe mit aufnehmen möchten. Legen Sie das Programm (nicht das Piktogramm des Programms) per Drag&Drop in das Programmgruppen-Fenster. Opus zeigt daraufhin das Piktogramm im Programmgruppen-Fenster. Verfahren Sie auf gleiche Weise mit den übrigen Programmen, die Sie in diese Gruppe mit aufnehmen wollen. Sie können nur solche mit aufnehmen, zu denen eine Info-Datei (Piktogramm) existiert. Sollte Opus diese nicht finden, blitzt der Bildschirm kurz auf. Verzeichnisse können nicht in einer Programmgruppe abgelegt werden.



Knopfbankeditor: Mit diesem Programm können Sie Ihre eigenen Knöpfe definieren bzw. vorhandene editieren



Funktionseditor: Dieser Editior wird Ihnen beim Konfigurieren von Directory Opus mehrfach begegnen

Die Piktogramme sind nun noch ordentlich im Fenster zu arrangieren. Dies kann von Hand geschehen oder mit dem Menüpunkt »Aufräumen« aus dem Piktogramme-Menü. Wählen Sie »Fixieren/Piktogramme« (<Amiga> <s>), um die Piktogramme zu fixieren oder gleich »Fixieren/Alle«, um Fenster und Piktogramme zu fixieren. Das Piktogramm für die Programmgruppe fixieren Sie, indem Sie es einmal anklicken und anschließend »Fixieren/Piktogramme« aufrufen. Einzelne Programme werden aus der Programmgruppe entfernt, indem Sie das Piktogramm des jeweiligen Programms in der Programmgruppe einmal anklicken und aus dem Menü »Piktogramme« den Menüpunkt »Programmgruppe/Programm entfernen« anwählen. Wollen Sie die ganze Programmgruppe löschen, klicken Sie das Piktogramm der Programmgruppe einmal an und wählen »Programmgruppe/Löschen« aus dem »Piktogramme«-Menü.

Knopfbänke

Knopfbänke sind in Opus entweder eine Sammlung von mit Text beschrifteten Gadgets (Textknöpfe) oder Piktogramme in einem eigenständigen Fenster. Eine Knopfbank kann jeweils nur Piktogramme oder Textknöpfe enthalten, mischen ist nicht möglich. Da Knopfbänke leicht so schmal werden, daß Sie sie nicht mehr, wie bei Fenstern gewohnt, mit dem Drag-Bar verschieben können, besitzen Knopfbänke ein zweites Element zum Verschieben. Nehmen Sie eine Knopfbank einfach am linken Rahmen des Fensters und verschieben Sie es wie gewohnt. Sie können beliebig viele Knopfbänke gleichzeitig geöffnet haben oder auch ganz ohne Knopfbank nur per PopUp-Menüs, Werkzeugleiste und Benutzermenü arbeiten. Aktionen, die sich auf mehrere Quellen oder Ziele beziehen, lassen sich allerdings ausschließlich über Knopfbänke ausführen. Starten Sie den Knopfbank-Editor über den Menüpunkt »Knöpfe/Bearbeiten...« oder über das PopUp-Menü einer Knopfbank. Dieses erreichen Sie, indem Sie irgendwo über dem Rahmen einer aktiven Knopfbank die rechte Maustaste drücken. War beim Aufruf keine Knopfbank aktiviert, sind die meisten Felder des Editors nicht anwählbar. Aktivieren Sie eine Knopfbank, indem Sie auf den Fensterrahmen einer Knopfbank klicken. Bei Text-Knopfbänken wird die maximale vertikale Größe durch die Anzahl der Reihen und dem verwendeten Zeichensatz fest vorgegeben, horizontal können Sie das Fenster beliebig aufziehen, die Textknöpfe werden dynamisch in ihrer Breite angepaßt. Bei Piktogrammbänken richtet sich die maximale vertikale und horizontale Größe des Fensters nach der Größe der Piktogramme. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie im ersten Moment das Fenster mal nicht so einstellen können, wie Sie sich das vorstellen. Erzeugen Sie eine neue Knopfbank, müssen Sie sich vorher im Klaren darüber sein, ob Sie eine Text- oder Pikto-

gramm-Knopfbank erzeugen wollen. Nachträgliches Ändern ist nicht möglich. Eine neue Knopfbank öffnen Sie über das »Knöpfe«-Menü (»Laden...«).

Innerhalb einer Knopfbank können Sie Spalten und Reihen an beliebigen Positionen einfügen (»Einf.«) oder rechts bzw. unten hinzufügen (»Add.«). Einfügen können Sie Spalten und Reihen erst dann, wenn ein Element in der Knopfbank aktiviert ist (einmal anklicken), da nur dann die Position definiert ist, über der die Reihe bzw. links neben der die Spalte eingefügt werden soll. Das aktive Element blinkt. Eine komplette Spalte und Reihe entfernen Sie mit »Löschen«, aktivieren Sie vorher ein Element in der betreffenden Spalte bzw. Reihe. Einzelne Elemente löschen Sie, indem Sie es aktivieren und anschließend »Entfernen« anwählen. Um sich mit dem Editor vertraut zu machen spielen Sie ruhig ein wenig mit den Einstellungen. Wenn Sie anschließend den Knopfbank-Editor mit »Abbruch« verlassen, werden alle Einstellungen rückgängig gemacht. Haben Sie mehrere Knopfbänke geöffnet, können Sie, solange der Knopfbank-Editor geöffnet ist, beliebig Elemente zwischen gleichartigen Knopfbänken austauschen. Nehmen Sie einen Textknopf aus einer Knopfbank und legen Sie ihn in eine andere Textknopf-Bank. Der Textknopf, über dem Sie den ausgewählten Textknopf fallenlassen, wird durch den neuen ersetzt. Innerhalb einer Knopfbank angewandt, werden Elemente auf diese Weise vertauscht.

Ist ein Element in einer Knopfbank angewählt, haben Sie Zugriff auf die restlichen Bedienungselemente des Knopfbank-Editors, die zur Konfiguration des einzelnen Elements gehören. Wählen Sie z.B. den Knopf »Kopieren« aus und klicken Sie anschließend auf »Bearb.«, es erscheint der Knopf-Editor. Diesen können Sie auch direkt aufrufen, indem Sie beim Klick auf den Textknopf eine der beiden Alt-Tasten gedrückt halten. Sie brauchen vorher nicht den Knopfbank-Editor aufzurufen, dies geschieht dann automatisch. Im Knopf-Editor wählen Sie mit dem Cycle-Gadget oben zuerst, welche Maustaste der Auslöser sein soll. Jetzt vergeben Sie einen Namen und die Vorder- und Hintergrundfarbe für den Textknopf bzw. wählen Sie das zu verwendende Piktogramm für den Piktogrammknopf und die Hintergrundfarbe für das Piktogramm. Hinter »Bearb. Funktion...« verbirgt sich der Funktionseditor, den wir in einem Extrakasten beschrieben haben. Beachten Sie bei Piktogrammbänken, daß der Raum, der zur Darstellung der Piktogramme verwendet wird, für alle Piktogramme gleich ist und sich nach den Maßen des größten Piktogramms richtet. Die Größe ist auf 64 x 64 Pixel beschränkt.

Im rechten Teil des Knopfbank-Editors ist eine Liste, die normalerweise leer ist. Hier können Sie Elemente jedes Typs zwischenlagern und bei Bedarf abrufen. Haben Sie ein Element in einer Knopfbank angewählt, läßt es sich durch Klick auf »Kopieren« in diese Liste kopieren, »Schneiden« kopiert es ebenfalls in die Liste, löscht es aber gleichzeitig aus der Knopfbank. Kopieren können Sie ein Element auch, indem Sie es per Drag&Drop in die Liste befördern. Diese dient als Zwischenpuffer. Sie können Elemente aus ihr entnehmen und per Drag&Drop in eine Knopfbank einfügen. Dabei ist zu beachten, daß Textknöpfe nur in Text-Bänke plaziert werden können und Piktogramme nur in Piktogramm-Bänke.

Wie bereits versprochen, wollen wir uns noch einen Knopf definieren, der dafür sorgt, daß das aktuelle Verzeichnis erneut eingelesen und nicht etwa aus dem Puffer gelesen wird. Suchen Sie sich in einer beliebigen Knopfbank ein freies Element oder erzeugen Sie in einer voll belegten Knopfbank eine neue Spalte oder Reihe, in der Sie dann das jeweils erste Element anwählen, so daß es blinkt. Klicken Sie auf »Bearb.«, um den Knopf-Editor zu öffnen. Als »Auslöser« nehmen wir »linke Taste«, bei Name tragen Sie z.B. »Rescan Dir« ein. Wenn Sie die Farben verändern wollen, geschieht dies mit »Wähle Farben...«. Schließen Sie dieses Fenster nicht mit dem Close-Gadget (Schließen). Dies führt zumindest bei unserer Testversion, die der ersten offiziellen Verkaufsversion v5.1 von Opus entspricht, immer zum Absturz. Jetzt müssen wir das Gadget noch mit Leben füllen. Wählen Sie »Bearb. Funktion...« und anschließend »Hinzufügen«. Opus erzeugt den ersten Eintrag in der Liste. Wenn das Cycle-Gadget nicht auf »Befehl« steht, müssen Sie dies von Hand einstellen, in das String-Gadget unter der Liste tragen Sie den Opus-Befehl ScanDir ein, Sie können ihn auch aus der Liste der Opus-Befehle per Doppelklick auswählen, die erscheint, wenn Sie auf das schmale Gadget zwischen dem Cycle- und dem String-Gadget klicken. Schließen Sie die Eingabe mit Return ab. In der Liste steht nun der eben eingefügte Eintrag. Klicken Sie im Knopfbank-Editor auf das »Speichern«-Gadget, Opus wird daraufhin alle Editor-Fenster schließen und die Knopfbank speichern. Bei Textknöpfen und Piktogrammen können Sie an den Eselsohren an den Ecken erkennen, ob diese nur mit einer linken Maustatenfunktion (kein Eselsohr) oder auch einer rechten (Eselsohr rechts oben) und mittleren Maustastenfunktion (Eselsohr links unten) belegt sind.

Benutzermenü

Sie können im Menü des Hauptfensters von Opus das Menü »Benutzer« beliebig konfigurieren, alle anderen Menüs sind fest vorgegeben und können nicht editiert werden. Rufen Sie den zugehörigen Editor im »Einstellungen«-Menü unter »Benutzermenü...« auf. Sie sehen in der Liste das aktuelle Benutzermenü, das sich nach Belieben editieren läßt. Die »—«-Einträge repräsentieren die Separatoren. Sie editieren einen Eintrag, indem Sie doppelt auf ihn klicken oder nach einem Klick »Bearbeiten« wählen.

Opus und ARexx

Wie beim Beispiel zu mehreren Quellen und Zielen versprochen, wollen wir uns im PopUp-Befehlsmenü einen Eintrag erstellen, der dafür sorgt, daß alle Dateilister entsperrt werden. Hierzu ist ein kleines ARexx-Script nötig, da Opus diesen Befehl nicht als internen Befehl bereitstellt. Geben Sie das ARexx-Script in einen Editor ein (z.B. CygnusEd, GoldEd oder auch dem Ed von AmigaDOS) und speichern Sie es im Verzeichnis DOpus5:ARexx/ unter dem Namen Entsperrer.dopus5 auf Ihrer Festplatte. Öffnen Sie anschließend den Editor des Benutzermenüs über den Menüpunkt »Dateilister/PopUp-Menü bearbeiten...« und klicken Sie auf »Hinzufügen«. Als »Name« geben Sie »Alle entsperren« ein und schließen die Eingabe mit Return ab. Klicken Sie den neuen Eintrag einmal an und verschieben Sie ihn mit dem »Hoch«-Gadget ganz nach oben in der Liste. Klicken Sie erneut auf »Hinzufügen« und geben Sie als Namen »---«, ein. Wir wollen noch einen Trennbalken einfügen. Verschieben Sie diesen Eintrag direkt unter den davor erstellten. Sie können die Einträge übrigens auch per Drag&Drop in der Liste verschieben. Dies funktioniert allerdings nur im sichtbaren Bereich der Liste.

Den Eintrag »Alle entsperren« müssen wir noch mit Leben füllen, rufen Sie den Funktions-Editor durch Doppelklick auf den Eintrag auf. Mit »Hinzufügen« erzeugen Sie einen neuen Eintrag, das Cylce-Gadget muß auf »ARexx« gestellt werden, da wir ein ARexx-Script starten wollen. Mit dem Gadget rechts neben dem Cycle-Gadget wird der Datei-Requester aufgerufen, mit dem Sie nun das ARexx-Script auswählen. Schließen Sie den Datei-Requester mit »OK« und drücken Sie anschließend Return, um den Eintrag zu übernehmen. Klicken Sie jetzt auf »Speichern« im »Lister PopUp-Menü«-Fenster, das war's schon. Wenn Sie jetzt das PopUp-Befehlsmenü anwählen, sind beide neuen Einträge vorhanden. Wählen Sie »Alle entsperren«. Jetzt müßten sich alle Dateilister im Status »AUS« befinden. Der Status wird rechts in der Statuszeile der Dateilister gezeigt. Voraussetzung für das Funktionieren des ARexx-Scripts ist natürlich, daß der ARexx-Server (RexxMast) gestartet ist. Alle nötigen Informationen hierzu finden Sie in den AmigaDOS-Handbüchern.

```
/* $VER: Entsperrer.dopus5 v1.0 © by Candid Böschen for Magna Media Verlag
AG 1995 **

** Dieses ARexx-Script entriegelt alle in Opus5 geöffneten Dateilister und ** ver-
setzt sie in den Zustand AUS.
*/

address 'DOPUS.1'    /* Wir sprechen mit dem ersten geöffneten Opus 5 */
options results      /* Opus soll uns auf Anfragen antworten */
lister query all     /* Gib uns alle Hausnummern der geöffneten Dateilister */

All_Handler = RESULT
Counter = WORDS(All_Handler)    /* Wieviele Dateilister sind es? */
do Window = 1 to Counter        /* Einen nach dem anderen in Status AUS
                                   versetzen */

Handle = WORD(All_Handler, Window)
lister set Handle off
end

EXIT      /* ARexx-Script beenden */
```

Kursübersicht

Dieser Kurs liefert Ihnen eine Grundlage zum Einstieg in Directory Opus. Wir zeigen an Hand von kleinen Beispielen wie und was an Opus konfiguriert werden kann. Am Ende des Kurses sind Sie in der Lage, Opus an Ihre Ansprüche anzupassen.

Folge 1: Hier erhalten Sie eine Übersicht über die Funktionen sowie die Konvertierung Ihrer alten Einstellungen.

Folge 2: Ans Eingemachte geht's in diesem Teil. Wichtige Funktionen von Opus werden vorgestellt.

Die Konfiguration über den Funktions-Editor haben wir bereits beschrieben. Die restlichen Gadgets im »Benutzer-Menü«-Fenster sollten weitestgehend selbsterklärend sein, mit »Hoch« und »Runter« verändern Sie die Position des aktiven Menüpunkts im Benutzermenü.

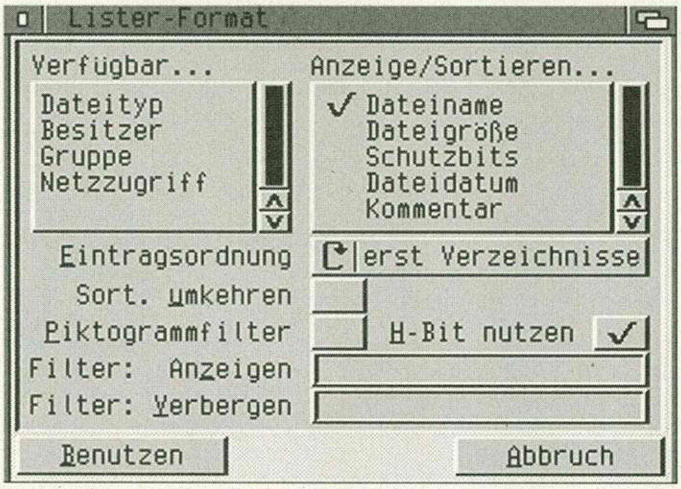
PopUp-Menü

Das PopUp-Menü der Dateilister wird exakt wie das Benutzermenü konfiguriert. Den zugehörigen Editor rufen Sie über den Menüpunkt »Dateilister/PopUp-Menü bearbeiten...« auf.

Werkzeugleiste

Der Werkzeugleisten-Editor wird über den Menüpunkt »Dateilister/ Werkzeugleiste bearbeiten...« gestartet. Die obere Liste zeigt die Symbole in der Reihenfolge, in der sie später im Dateilister gezeigt werden. Durch Drag&Drop können Sie die Position von jeweils zwei Symbolen vertauschen. Mit dem »<-«- und »->«-Gadget schieben Sie das aktive (umrandete) Symbol um jeweils eine Position nach links oder rechts. Ein Doppelklick wirkt wie ein Klick auf »Bearbeiten«, der Knopf-Editor öffnet sich. Was hier eingestellt werden kann, haben wir bereits gemeinsam bei der Besprechung der Knopfbänke erforscht.

Alle Elemente, die Sie über die bisher beschriebenen Konfigurationseditoren konfigurieren können, sind zueinander kompatibel. Das bedeutet z.B., daß Sie die Werkzeugleiste der Dateilister oder das PopUp-Befehlsmenü auch als Knopfbank laden können. Prüfen Sie dies, indem Sie den Menüpunkt »Knöpfe/Laden...« anwählen und dann die Datei »lister_menu« laden. Diese Datei enthält die Definition des PopUp-Befehlsmenüs, das Sie normalerweise im Dateilister aufrufen. Kurz nach dem Laden wird dieses Menü nun als Knopfbank angezeigt und kann genauso seinen Dienst verrichten. Einzelne Elemente können auch direkt per Drag&Drop von einem Konfigurationseditor in einen anderen übernommen werden. Öffnen Sie den Knopfbank-Editor und den Editor des PopUp-Benutzermenüs. Nehmen Sie einen beliebigen Textknopf aus einer Knopfbank und legen Sie ihn in die Liste der Menüpunkte des Editors vom PopUp-Benutzermenü. Sofort erscheint ein neuer Menüpunkt, der in seiner Funktion dem abgelegten Textknopf entspricht. Umgekehrt können Sie auch einen Menüeintrag nehmen und auf einen Textknopf fallenlassen. Sollte der Bildschirm aufblitzen, haben Sie sicher versucht, ein Piktogrammobjekt einem Textobjekt zuzuweisen oder umgekehrt. Dies funktioniert nicht. Piktogrammobjekte untereinander lassen sich jedoch so wie Textobjekte austauschen, dies können Sie bei geöffnetem Editor von Werkzeugleiste und Knopfbänken zwischen Piktogramm-Knopfbank und Werkzeugleisten-Editor ausprobieren.



Lister-Format: Das Anzeigen von Dateien und Verzeichnissen in den Dateilistern kann vielfältig beeinflußt werden.

Dateitypen

Auf die Dateitypen von Opus sind wir bisher noch nicht eingegangen. Wie auch schon der Vorgänger, unterstützt Opus 5 Dateitypen. Opus verwendet die AmigaDOS-Dateitypen (Datatypes) zur Erkennung von Dateitypen und eigene, die Sie nach Belieben konfigurieren können. Den zugehörigen Konfigurationseditor starten Sie über den Menüpunkt »Einstellungen/Dateitypen...«. Wie Sie sehen, ist die Liste der Opus bekannten Dateitypen sehr umfangreich. In aller Regel werden Sie vorhandene Dateitypen um-, aber nicht neu definieren. Wenn Sie eine Grafikkarte in Ihrem Amiga haben, werden Sie sicher ein oder mehrere spezielle Programme zur Anzeige von Bildern benutzen. Opus kann die meisten Grafik-Formate bereits erkennen und mit dem eigenen Anzeiger auch auf Grafikkarten anzeigen, schneller geht es aber doch oft mit einem speziell an die Grafikkarte angepaßten Programm.

Als Beispiel konfigurieren wir den Dateityp »ILBM«, mit dem alle IFF-Bilder erkannt werden, um. Wir wollen in unserem Beispiel den Anzeiger »ViewIFF« für die »PicassoII« konfigurieren. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag »Picture, IFF ILBM«, um eine Liste der konfigurierbaren Ereignisse aufzurufen (das Ereignisfenster). Opus unterscheidet Doppelklick und Drag&Drop sowie vier frei definierbare Ereignisse. Diese sog. Benutzer-Ereignisse können Sie beispielsweise auf Knöpfe oder Menüeinträge legen. So kann z.B. der Doppelklick auf ein Archiv den Inhalt auflisten, während Drag&Drop das Archiv in das Zielverzeichnis entpackt. Mit einem Benutzer-Ereignis läßt sich dann beispielsweise noch über einen Menüeintrag oder einen Knopf das Entpacken und gleichzeitige Löschen, natürlich nur nach erfolgreichem Entpacken, veranlassen. Doch zurück zu unserem Beispiel.

Ein Haken in der Liste zeigt, daß für das Ereignis bereits eine Definition besteht. Klicken Sie einmal auf das erste Ereignis, wird der Funktions-Editor aufgerufen, in dem Sie die Liste der Kommandos aufgelistet sehen, die bei Eintreten bzw. Aufrufen des Ereignisses ausgeführt werden. Löschen Sie alle Einträge und fügen Sie anschließend einen neuen Eintrag hinzu. Als Typ muß »AmigaDOS« eingestellt sein, ins String-Gadget tragen Sie »stack 8192« ein und übernehmen die Eingabe mit Return. Klicken Sie erneut auf »Hinzufügen« um einen zweiten Eintrag zu erzeugen. Jetzt suchen Sie mit dem Datei-Requester (Gadget links neben dem String-Gadget) das Programm, mit dem Sie die Bilder auf Ihrer Grafikkarte anzei-

Der Funktions-Editor

Opus wird über mehrere einzelne Konfigurationseditoren konfiguriert. Für z.B. Knopfbänke, Werkzeugleisten, PopUp-Menüs und Benutzermenüs ist jeweils ein einzelner Editor vorgesehen. Allen gemein ist der Funktions-Editor, über den die jeweils auszuführende Funktion, die sich hinter dem Menüpunkt, Knopf,... befindet, konfiguriert wird.

Rufen Sie im Menü »Einstellungen« den Punkt »Benutzermenü...« auf und klicken in der erscheinenden Liste doppelt auf den Eintrag »LHA hinzufügen«, wird der Funktions-Editor geöffnet und die konfigurierte Funktion gezeigt.

Opus erlaubt es, mehrere Befehle mit einer Funktion auszulösen. In der oberen Liste sind diese Befehle nacheinander aufgeführt. In unserem Beispiel wird lediglich ein Befehl ausgeführt. Klicken Sie diesen einen Befehl an, wird er in das String-Gadget unterhalb der Liste kopiert und läßt sich nun editieren. Mit dem Cycle-Gadget links unter der Befehls-Liste wird der Funktionstyp des Befehls vorgegeben. Da im Beispiel LhA als externes Shell-Programm aufgerufen wird, ist »AmigaDOS« eingestellt. Wollen Sie einen Opus-internen Befehl konfigurieren, muß hier »Befehl« eingestellt werden, »Workbench« dient zum Aufrufen externer Programme, so als ob sie über die Workbench gestartet würden, »Script« wird für Shell-Scripte und »ARexx« für ARexx-Scripte verwendet. Die drei Gadgets »Hinzufügen«, »Einfügen« und »Löschen« dienen zum Anfügen eines neuen Befehls an die vorhandene Liste, Einfügen eines Befehls über dem gerade angewählten und Löschen des angewählten Befehls.

Mit dem Gadget rechts vom eben besprochenen rufen Sie entweder den Datei-Requester zum Auswählen des externen Programms bzw. des Scripts oder eine Liste der Opus internen Befehle auf. Die Opus internen Befehle unterstützen keine Parameter, weshalb das Gadget ganz rechts nicht anwählbar ist, sobald ein Opus-Befehl konfiguriert wird. Bei den anderen Typen rufen Sie über dieses Gadget eine Liste mit Argumenten auf, die Opus an das Script bzw. externe Programm übergeben kann. Meistens werden Sie als Argument Dateinamen bzw. Pfade übergeben, Sie können aber z.B. auch einen String-Requester aufrufen, um ein Argument per Hand einzugeben. Im unten aufgeführten Beispiel wird per Requester nach dem Namen des Archivs gefragt »{RsName des Archivs...}«, das neu angelegt bzw. den Dateien hinzugefügt werden soll. Vor den Namen, den Sie eingeben müssen, wird der aktuelle Zielpfad eingefügt »{d}«. Daran anschließend übergibt Opus die Namen aller angewählten Einträge »{O}«. Die Liste der Argumente ist kommentiert, so daß Sie beim Konfigurieren nicht auf das Handbuch angewiesen sind.

In der unteren Liste können Sie Attribute vergeben, die bei der Ausführung der Befehle angewendet werden sollen. In unserem Beispiel ist zu erkennen, daß die Ausgabe, also alles, was LhA ausgibt, in ein Fenster umgeleitet wird. Dieses Fenster öffnet Opus selbständig. Außerdem wird das Quell-Verzeichnis, bevor ein Befehl ausgeführt wird, zum aktuellen Verzeichnis. Im String-Gadget »Taste« schließlich vergeben Sie der Funktion einen Shortcut, mit dem sie aufgerufen werden kann.

gen wollen, klicken es im Datei-Requester einmal an und anschließend auf OK. Der Pfad samt Dateiname wird automatisch ins String-Gadget eingetragen, in unserem Fall »Work3.x:WORK/Picasso/Viewer/ViewIFF« für den IFF-Anzeiger der PicassoII. ViewIFF müssen wir noch den Namen des anzuzeigenden Bildes angeben. Klicken Sie auf das Gadget »{ }« rechts neben dem String-Gadget und wählen Sie aus der erscheinenden Liste den Eintrag »{f} Erster angew. Eintrag (mit Pfad)« durch Doppelklick aus. Opus vervollständigt die Zeile zu »Work3.x:WORK/Picasso/Viewer/ViewIFF {f}«, die Sie mit Return übernehmen. In der unteren Liste können Sie noch einige weitere Einstellungen vornehmen. Wollen Sie die Ausgabe, die ViewIFF beim Anzeigen eines Bildes normalerweise ausgibt, auch sehen, aktivieren Sie durch Mausklick die Einträge »Ausgabe in Fenster« und »Schließsymbol«. Die Ausgabe von ViewIFF wird dann in einem Fenster auf dem Opus-Bildschirm angezeigt und Opus wartet nach dem Anzeigen des Bildes darauf, daß Sie das Schließsymbol (Close-Gadget) des geöffneten Fensters betätigen, um es zu schließen.

Haben Sie mehrere Dateien in einem Dateilister angewählt, werden diese nur dann angezeigt, wenn Sie »Mit allen Dateien« ebenfalls aktivieren. Ohne diese Option wird nur das erste selektierte Bild gezeigt. Mit »Benutzen« übernehmen Sie die durchgeführten Änderungen.

Zurück im Ereignisfenster, klicken Sie bitte auf »Def. bearb...«. Hier wollen wir keine Änderung durchführen, da alles bereits richtig konfiguriert ist, sondern lediglich mal reinschauen. Über dieses Fenster werden Opus die Regeln vorgegeben, nach denen er eine Datei erkennen bzw. analysieren soll. Außerdem geben Sie hier den Namen und die ID an, mit denen der definierte Dateityp in der Liste gezeigt wird. Neu ist, daß den Dateitypen Prioritäten zugewiesen werden können. Sie haben damit die Möglichkeit, Untergruppen eines Dateityps gesondert zu behandeln, indem Sie der Untergruppe eine höhere Priorität vergeben als der übergeordneten Gruppe, da Opus erst höherpriorisierte Definitionen bearbeitet. In der Liste sehen Sie die Regeln, nach denen der jew. Dateityp erkannt wird. In unserem Fall wird der Inhalt der Datei geprüft. Dies ist für IFF-Dateien sinnvoll, da sie immer nach einem ganz bestimmten Schema aufgebaut sind. Opus stellt Ihnen hier unter anderem auch Operatoren zur Verfügung, mit denen sich Dateinamen, das Datum, der Kommentar oder die Schutzbits einer Datei als Kriterium heranziehen lassen. Sie können auch gezielt nach IFF-Chunks suchen lassen. Wenn die Liste der Vergleichsoperatoren für Sie schon Böhmischen Dörfern ähnelt, beschränken Sie sich lieber auf das Ändern bereits vorhandener Kommandos zu den Dateitypen. Verlassen Sie den Dateitypen-Editor mit »Speichern«, um die durchgeführten Änderungen zu übernehmen. Ein Doppelklick auf ein IFF-Bild sorgt nun dafür, daß ViewIFF aufgerufen und ihm der Name samt Pfad übergeben wird.

Directory Opus: Die neue Workbench?

Als letztes wollen wir noch kurz auf das Hilfesystem von Opus eingehen. Opus verfügt über ein »kontextsensitives« Hilfesystem was nichts anderes bedeutet, als daß Opus beim Aufruf der Hilfe nicht einfach nur die Hilfedatei öffnet und das Inhaltsverzeichnis zeigt, sondern kontextbezogen eine ganz bestimmte Seite der Hilfedatei. Stellen Sie den Mauszeiger über das von uns erzeugte »Rescan Dir«-Gadget in der Knopfleiste und drücken Sie die Help-Taste. Kurze Zeit später erscheint auf dem Opus-Bildschirm das AmigaGuide-Fenster und informiert Sie über den Opus-Befehl ScanDir.

Die Online-Hilfe ist natürlich nicht so ausführlich wie das Handbuch, hilft Ihnen bei Unklarheiten aber meistens weiter.

So, damit sind wir am Ende unserer Reihe von Workshops über Directory-Tools. Jetzt haben Sie einen guten Überblick über das Leistungsvermögen der einzelnen Programme für den Amiga erhalten und können sich hoffentlich für das richtige entscheiden. Wir werden Sie in Zukunft natürlich weiter mit aktuellen Informationen zum Stand der einzelnen Programme versorgen, kurz vor der Tür steht zur Zeit z.B. eine neue große Version von DosControl, das mittlerweile fontsensitiv geworden ist und noch viele weitere interessante Verbesserungen erfahren hat. Wir werden für Sie am Ball bleiben. abc

ARexx ist nicht nur eine Sprache für kleine Hilfsprogramme und zum Steuern von Programmen! Mit einer speziellen Programmiertechnik lassen sich auch größere Vorhaben einfach realisieren. Außerdem erfahren Sie im letzten Teil, wie man einige ARexx-Fallen gekonnt umgeht.

ARexx von der Pike auf lernen (Folge 4)

Die Krone aufgesetzt

von Karsten Wysocki und David Göhler

Zuerst noch ein paar nützliche Hinweise zum Umgang mit der im letzten Teil vorgestellten »apig.library«: Die darin enthaltenen Funktionen sind zwar in der beigefügten Dokumentation ausreichend beschrieben, manche Probleme sind aber nicht so leicht zu lösen. Solche kleinen Haken und Ösen sprechen wir deshalb noch einmal kurz an.

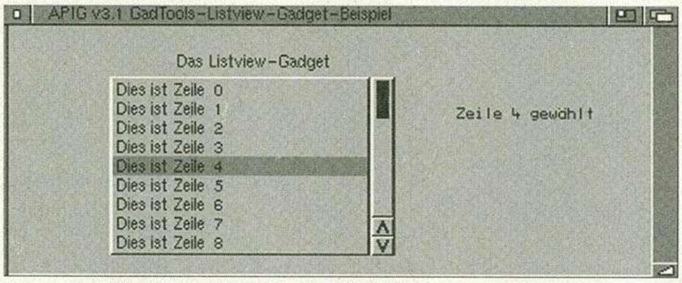
Tabellen mit ARexx

Für Listviews (umrahmte Textlisten mit einem Ziehbalken und Pfeilen) ist es ganz nützlich, eine programminterne Tabelle zu erzeugen, die den Inhalt der einzelnen Zeilen der Liste enthält. ARexx benutzt eine recht pfiffige Form der Variablenindizierung, die in anderen Sprachen so nur selten zu finden ist. Auch eine mehrfache Indizierung – für mehrdimensionale Felder oder Tabellen – macht keine Probleme.

Stellen Sie sich vor, Sie hätten einen Notizblock mit Kästchen. Auf jedem Blatt des Blocks sind jeweils 20 Reihen zu je 15 Kästchen, also 20 Zeilen und 15 Spalten. Der Block hat 50 Blätter. Wenn Sie diesen Block mit einer Tabelle erfassen wollen und dann pro Kästchen bestimmte Eintragungen vornehmen möchten, muß die Tabelle dreidimensional sein. Um ein bestimmtes Kästchen zu adressieren, füllen Sie in die Variablen »zeile«, »spalte« und »seite« die entsprechenden Werte und setzen diese Variablen dann mit einer zusätzlichen Basisvariable (z. B. »Tabelle«) zu einer neuen Variable zusammen. Die einzelnen Elemente trennt ein simpler Punkt:

```
Tabelle.zeile.spalte.seite
```

Dadurch kann der ARexx-Interpreter die Variablen erkennen und auswerten. Zum Ausführungs-Zeitpunkt ersetzt er »zeile«, »spalte« und »seite« durch ihre Werte, behält jedoch die Punkte bei, so daß die Variable beispielsweise »Tabelle.1.3.5« heißt. »Tabelle« selbst wird nicht weiter ersetzt, nur die Variablen hinter den Punkten. Der Ausdruck fördert dann den Wert zutage, der in der ersten Reihe, dritte Spalte, auf dem fünften Blatt steht. Um sich die Arbeitsweise der Tabellenverarbeitung zu verdeutlichen, probieren Sie doch einmal das Listing 1 aus.



Interpretationssache: Ob C oder ARexx, letztlich sieht man dem Fenster nicht an, welche Sprache dahintersteht

Witzigerweise läßt aber ARexx nicht nur die Indizierung per Zahl, sondern auch via String zu. Ein einfaches Beispiel:

```
Adresse.1.Name = "Müller"
Adresse.1.Ort = "Hamburg"
Adresse.1.Telefon = "040/1234"
Was = Name
Say Adresse.1.Was
```

Und was gibt das? Die Variable »Was« ersetzt der Interpreter durch »Name« und »Adresse.1.Name« enthält den Text »Müller«. Diese Übung ist in anderen Sprachen in dieser Form überhaupt nicht möglich und erlaubt eine enorm einfache Organisation unterschiedlicher Daten. So könnte man den Benutzer fragen, welchen Teil einer Adresse er benötigt, und die Antwort in die Variable »Was« verfrachten. Anschließend gibt man den gewünschten Teil mit »Say« – wie gezeigt – einfach aus.

```
/* SimpleTab */

/* Befüllen der Tabelle mit Werten */
do n = 1 to 5
   zeile = n
   do i = 1 to 2
      spalte = i
      TABELLE.zeile.spalte = "Zeile" n ",Spalte" i
      end
   end

/* Tabelleninhalt zur Kontrolle ausgeben */
do zeile = 1 to 5
   do spalte = 1 to 2
      echo TABELLE.zeile.spalte
      end
   end

exit
```

Listing 1: So einfach ist es, mit ARexx Tabellen aufzubauen und zu verarbeiten

Listviews mit »apig«

Daß sich mit der apig.library auch Listviews erstellen lassen, ist in dem apig-Beispiel-Programm »gadtools3.rexx« schon gut zu sehen, der weitere Umgang mit dieser Gadget-Art ist leider unzureichend dokumentiert.

Als »WINIDCMP« wird zum Scrollen der Liste auch »MOUSEMOVE« angegeben. Um die Liste jedoch mit den Pfeil-Gadgets kontinuierlich bewegen zu können, (also mit gedrückter linker Maustaste), muß zusätzlich noch »INTUITICKS« angegeben werden (s. Listing 2).

Außerdem sollte man sich den Inhalt der Liste zeilenweise in einer internen Tabelle merken; wenn der Benutzer ein Listenelement auswählt, wird im ersten Message-Argument nur die Nummer der ausgewählten Zeile zurückgeliefert. Um im Programm dann herauszufinden, welcher Text in dieser Zeile steht, kann man diese Nummer als Index benutzen und so das entsprechende Element der internen Tabelle ermitteln. Wichtig: die Nummern der Listview-Zeilen beginnen bei 0 (nicht 1).

Fenster-Refresh

Auch mit der apig.library erzeugte Fenster haben normalerweise ein Zoom-Gadget in der Titelleiste. Wenn der Benutzer dieses aktiviert, wird das Fenster normalerweise auf Minimalgröße gebracht; bis dahin ist die Welt noch in Ordnung. Wenn aber das Fenster wieder vergrößert wird, sind zwar einfache Schalter wieder vorhanden, Listviews, mit »pitext()« erzeugte Texte und einfache Rahmen fehlen jedoch. Diese muß das Programm selbst wieder »hinmalen«. Um überhaupt benachrichtigt zu werden, wenn der Benutzer ein Fenster in der Größe verändert hat, ist beim Öffnen zusätzlich als »winidcmp« »NEWSIZE« zu übergeben. Dann kann man im Programm genauso wie z.B. auf »GADGETUP« reagieren:

```
if msgclass = GADGETUP then ...
if msgclass = NEWSIZE then do
   /* do the job ... */
call gt_refreshwindow(winptr,0)
   end
```

Da das Fenster bei Erhalt der Nachricht bereits auf die neue Größe gebracht wurde, kann man gleich seine Arbeit erledigen (hier im Kommentar »do the job« angedeutet). Um ein Listview wiederherzustellen, reicht es, die Funktion »gt_refreshwindow()« aufzurufen. Texte und Rahmen

müssen genau wie nach dem Öffnen des Fensters mit den Funktionen »pitext()« und »drawbevelbox()« neu gezeichnet werden.

Einzellauf

ARexx-Programme, die selbst eine ARexx-Schnittstelle zum Empfang von Nachrichten öffnen, können bei Verwendung eines festen Namens nur einmal gestartet werden. Jeder weitere Versuch vor Beendigung des ersten Skripts endet dann mit einer unschönen Fehlermeldung, da es einen Port mit dem gleichen Namen schon gibt. Das läßt sich mit folgender Befehls-Sequenz beim Öffnen verhindern:

```
portname = "ARexxManager"
portlist = Showlist('p')
if find(portlist,portname) > 0
  then exit
p = openport(portname)
```

Diese Befehlssequenz bewirkt, daß sich das ARexx-Programm zumindest fehlerfrei beendet, wenn der zu öffnende Port schon existiert.

Um ein ARexx-Programm mehrfach startbar zu machen, bewährt sich folgende Sequenz:

```
x=1
do forever
  portname ="ARexxManager." || x
  p = openport(portname)
  if p ~= 0 then leave
  else x = x + 1
end
```

Diese Befehls-Sequenz versucht als erstes, den Port »ARexxManager.1« zu öffnen. Wenn das nicht klappt, weil der Port schon existiert, wird die Zahl am Namensende solange erhöht, bis die Aktion erfolgreich ist.

Rexx-Oberflächenprogramm ZedREXX

»ZedREXX« ist eine Spracherweiterung von David N. Junod, der bei Commodore das Datatypes-Konzept entwickelt und implementiert hat. Außerdem gehört er zu den Autoren des Style-Guides.

ZedREXX arbeitet aber nicht wie die »apig.library«, sondern stellt – in etwa vergleichbar mit MUI – in ARexx neue Sprachkonstrukte zur Verfügung, um sehr einfach auch komplexe Anwendungen mit den typischen Bildschirmelementen wie Schaltern, Schiebereglern und Listen aufzubauen.

Die Besonderheiten von ZedREXX sind: automatisches Speichern von Fensterpositionen und -ausmaßen, beliebig viele Fenster pro Anwendung, Tastaturkürzel für alle Schaltertypen, automatische Anpassung aller Elemente an die Systemzeichensätze, Unterstützung für Maus-positionsabhängige Soforthilfe, Drag-and-Drop-Hilfen, Ikonifizierung des Fensters, einfache Behandlung von Ereignissen, »Buchhaltung« von angeforderten Systemresourcen und einiges mehr. Damit bietet es mehr als alle anderen Rexx-Erweiterungspakete und erleichtert die Programmierung erheblich. Ein Blick lohnt sich.

Das Schnupperpaket ist im Aminet und auf unserer AMIGA-Magazin-PD-Serie zu finden. Es kann zwar alles, ihm fehlt jedoch die Dokumentation, die man erst nach einer Registrierung erhält. Sie kostet 35 Dollar plus Versand (7 Dollar für Europa).

Dynamisches ARexx-Auto-Assign

Für ARexx-Applikationen, die ein eigenes Assign auf das aktuelle Verzeichnis benötigen, muß die Assign-Anweisung nicht unbedingt in der Startup-Sequence oder in einem CLI-Startup-Skript stehen. Das Assign aufs aktuelle Verzeichnis kann die Applikation selbst mit folgender Befehlszeile anlegen:

```
address command
  'assign X: "`cd`"'
```

»X:« ist dabei der vom Programmierer zu wählende Name, für »`cd`« wird zur Ausführungszeit automatisch der aktuelle Verzeichnisname eingesetzt. Das bewirkt der Einschluß des Kommandos in Rückwärtshäkchen (über die Taste direkt unter <Esc> zu erreichen). Die Ummantelung des Kommandos mit doppelten Anführungszeichen oben (<Shift 2>) ist notwendig, da der aktuelle Verzeichnisname durchaus Leerzeichen enthalten kann (man denke nur an die »RAM Disk«). Die gesamte an die Adresse »Command« zu übergebende Zeichenkette ist mit Hochkommata (<Alt ä>) einzuschließen.

ARexx ist die universelle Programmiersprache

Das ganze geht allerdings auch anders. Die Funktion:

```
dir = pragma(D)
```

liefert als Ergebnis ebenfalls das aktuelle Verzeichnis und ist dem relativ aufwendigen Konstrukt mit »cd« vorzuziehen. Wie man sieht, sind die Möglichkeiten unter ARexx sehr vielfältig und es gibt meistens mehr als nur einen Weg, um auftretende Probleme zu lösen. Doch nun zur bereits erwähnten professionellen Programmiertechnik:

TAC-Programmierung

Aufgrund der Multitasking-Fähigkeit des Amiga und den besonderen Eigenschaften der Programmiersprache ARexx ist es möglich, Software-Designs auf Basis der Transaktions-Code-Technik aufzubauen, wie dies unter UTM auf BS2000-Großrechnern üblich ist (nicht erschrecken!). Die Besonderheit von Transaktions-Codes (TACs) ist, daß jeder TAC ein eigenständiges Programm ist, das nach dem Prinzip »Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe« arbeitet und damit mit den Amiga-Tasks vergleichbar ist.

Dieses Prinzip in Verbindung mit TACs wird fast ausschließlich auf Großrechenanlagen eingesetzt, weil auf Kleincomputern die Voraussetzungen nicht gegeben sind (man benötigt dazu echtes, Hardware-unterstütztes Multitasking und kein Windows-Pseudo-Zeug). Auf dem Amiga ist es jedoch ohne weiteres möglich, dieses Prinzip umzusetzen.

Man entwickelt dazu ein Steuerprogramm, das z.B. mit den apig.library-Funktionen einen Bildschirm öffnet. Dieses Programm muß einen eigenen ARexx-Port öffnen und danach ein weiteres ARexx-Programm (wie ein Hauptmenü) mit

```
address command "run
  sys:rexxc/rx > NIL: prgname"
```

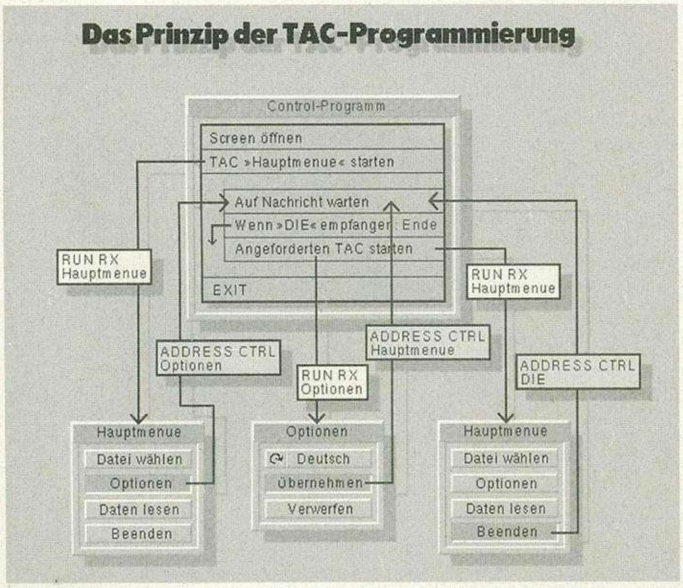
starten. Wenn das Steuerprogramm den Bildschirm geöffnet hat, und das Hauptmenü ein Auswahlfenster auf diesem Screen erzeugen soll, muß vor dem Start des Hauptmenü-TACs der Screen-Pointer hinterlegt werden. Das geht z.B. mit ARexx-Clips:

```
call setclip("Screen",
             ,screenpointer)
```

Alle weiteren vom Steuerprogramm gestarteten TACs können sich dann den Screen-Pointer mit

```
screenpointer = getclip("Screen")
```

abholen. Nach dem Starten des ersten TACs wartet das Steuerprogramm in einer Schleife mit »waitpkt()« auf eingehende Nachrichten. Es ist im Prinzip genauso aufgebaut wie das Beispielprogramm »TestMsg« aus dem ersten Kursteil.



TAC-Programmierung: Für größere ARexx-Anwendungen ein nützliches und sehr modulares Programmierprinzip

Kursübersicht

ARexx in Perfektion, für Leute, die sich bisher nie aufraffen konnten, diese einfache aber mächtige Sprache zu lernen, die zu jedem Amiga gehört: Das ist das Ziel dieses Kurses.

Folge 1: Einführung in ARexx, Variablen-Handling, Schleifen, Abfragen, Blöcke, Nachrichten; »TestMsg« verschickt Nachrichten.

Folge 2: Funktionsaufrufe, Dateizugriffe und die Konsole, Unterprogramme, Steuern anderer Programme, Anbindung von GoldED mit Skripten.

Folge 3: Die »apig.library«: grafische Oberflächen mit Schaltern, Fenstern und Requestern; eine Oberfläche für »LhA«.

Folge 4: Tabellenverarbeitung, ein Listview-Gadget, Fenster-Refresh, TAC- (TransAktionsCode-)Programmiertechnik, weitere ARexx-Funktions-Bibliotheken.

Daten auf Diskette

```
/* GadTools3.rexx -- ein ListView-Beispiel */
/* dieses Skript wurde etwas modifiziert */
x = addlib("apig.library",0,-30,0)
call addlib("rexxsupport.library",0,-30,0)
call SET_APIG_GLOBALS()

/* Zeiger auf Workbench-Screen holen */
scr          = LOCKPUBSCREEN("Workbench")
scrvinfo     = GETVISUALINFO(scr)
scrfont      = GETVALUE(scr,40,4,'p')
glistpointer = ALLOCVEC(4,MEMF_CLEAR)
conxgad      = CREATECONTEXT(glistpointer)

previousgadget = conxgad; myid = 10

/* Zuerst ein NewGadget erzeugen und initialisieren */
newgadx = MakeNewGadget(scrvinfo,scrfont,65,32,185,120,
        ,"Das Listview-Gadget",PLACETEXT_ABOVE,myid,null())

/* Dann eine Exec-Liste reservieren und initialisieren */
myexeclist = build_me_a_list()
/* we now create the gadget, a LISTVIEW gadget */
previousgadget = CREATEGADGET(LISTVIEW_KIND,
        ,previousgadget,newgadx,GTLV_LABELS,myexeclist,
        ,LAYOUTA_SPACING,1,TAG_DONE,0)

wintitle = "APIG v3.1 GadTools-Listview-Gadget-Beispiel"
winidcmp = CLOSEWINDOW+GADGETUP+GADGETDOWN+MOUSEMOVE+INTUITICKS,
          +NEWSIZE
winflags = WINDOWCLOSE+WINDOWDRAG+WINDOWSIZING+WINDOWDEPTH,
          +GIMMEZEROZERO+ACTIVATE

portname = "apiggadt3_port"; p = openport(portname)

/* Fenster öffnen, conxgad zeigt auf unsere Gadgets */
w1  = OPENWINDOW(portname,0,30,500,200,0,1,winidcmp,winflags,
              ,wintitle,scr,0,null(),null(),conxgad)

call GT_REFRESHWINDOW(w1,null())  /* ist nötig! */
rpw1 = GETWINDOWRASTPORT(w1)      /* zum Zeichen von Text */

exitme = 0; clicked = -1
do while exitme = 0
   x = waitpkt(portname)
   do forever
      msg = getpkt(portname)
      if msg = '0000 0000'x then leave
      msgclass  = getarg(msg,0)
      msgcode   = getarg(msg,1)
      x = reply(msg,0)
      select
        when msgclass = CLOSEWINDOW then exitme = 1
        when msgclass = NEWSIZE then do
          if clicked >= 0 then
            call pitext(rpw1,290,50,("Zeile" clicked "gewählt"),
                ,1,0,JAM2,null())
          call GT_REFRESHWINDOW(w1,null())  /* ist nötig! */
        end
        when msgclass = GADGETUP then do
          clicked = msgcode
          call cleareol(rpw1,290,50)
          call pitext(rpw1,290,50,("Zeile" clicked "gewählt"),
               ,1,0,JAM2,null())
        end
        otherwise nop
      end
   end
end

call CLOSEWINDOW(w1); call UNLOCKPUBSCREEN(null(),scr)
call FREEVISUALINFO(scrvinfo); call FREEGADGETS(conxgad)
call FREETHIS(newgadx); call FREEVEC(glistpointer)
call FREE_EXEC_LIST(myexeclist,,1)
exit

build_me_a_list:
   /* our list structure always use ALLOCMEM */
   /* so it can be freed properly.           */
   mylist = ALLOCMEM(14,MEMF_CLEAR)

   call NEWLIST(mylist)
   do x = 1 to 30
      txt = "Dies ist Zeile " x-1
      ptr_to_node_added = ADD_LIST_NODE(mylist,txt)
   end

return mylist
```

Listing 2: Dieses Listing erzeugt ein Fenster mit ListView. Es ist die verbesserte Version von »GadTools3.rexx«

Die TACs müssen selbst keinen ARexx-Port öffnen, es sei denn, sie benutzen z.B. die »apig.library« für Fenster und Schalter. In den TACs wird dann nach Aufbau der Oberfläche eine Benutzereingabe abgewartet und danach entschieden, ob eine TAC-interne Verarbeitung erfolgt oder ob ein neuer TAC (z.B. »Optionen«) zu starten ist. Die Entscheidung über den Start eines neuen TACs wird dem Steuerprogramm per

```
address controlprg botschaft
```

mitgeteilt. Danach beendet sich der aktuelle TAC. Das stellt sicher, daß immer nur ein TAC aktiv ist und kein Durcheinander entsteht. Daten an nachfolgende TACs kann man über Dateien im RAM:, der PIPE: und über ARexx-Clips weiterreichen.

In der Hauptschleife des Steuerprogramms wird nichts weiter getan, als auf eingehende Nachrichten zu warten und die gewünschten Programmteile (TACs) zu starten. Zusätzlich sollte es sich auf eine bestimmte Nachricht hin (»DIE«) selbst beenden. Dies könnte das Hauptmenü-TAC ans Steuerprogramm versenden, wenn der Benutzer im Hauptmenü auf »Quit« klickt.

Diese Programmiertechnik hat den Vorteil, daß eine größere Applikation in mehrere kleine, leicht überschaubare Teile zerlegt wird. Das verringert die Fehlermöglichkeiten und garantiert einen stabilen Ablauf. Auch die Testmöglichkeiten werden dadurch enorm verbessert, denn man kann die einzelnen TACs separat testen.

Ein weiterer angenehmer Nebeneffekt ist, daß sich die einzelnen TACs z.B. bei Versions-Updates leicht austauschen lassen. Das im dritten Kursteil vorgestellte Programm »LHAControl« wurde nach diesem Prinzip entwickelt, des geringen Programmumfangs wegen jedoch auf ein Steuerprogramm verzichtet – es ist im Listing »LHAControl« integriert.

Und zu guter Letzt erhält man über TACs mit der Zeit und bei vorausschauender Programmierung automatisch Module, die sich immer wieder in neuen Programmen einsetzen lassen, ohne daß man etwas an ihnen ändern müßte.

Nützliche ARexx-Libraries

Im Public-Domain-Bereich sind zahlreiche Funktionsbibliotheken für ARexx erhältlich. Viele dieser Bibliotheken enthalten jedoch die gleichen Funktionen, arbeiten nicht so systemkonform wie die »apig.library« oder sind nur auf Amiga-OS 1.3 abgestimmt. Deshalb wurde in diesem Workshop bisher auch nur die »apig.library« vorgestellt. Sie enthält allerdings nicht alles, was das ARexx-Programmiererherz begehrt, so daß man nicht umhin kommt, zur Lösung mancher Probleme weitere Bibliotheken heranzuziehen. Deshalb hier die wichtigsten zur Ergänzung:

Name	Funktion	Quelle
owndevunit.library	Ermöglicht Zugriff auf Devices (z.B. serial.device)	Fish 643
rexxmathlib.library	Mathematische Funktionen	Fish 227
rexxRMF.Library	Ermöglicht Aufbau von Datenbank-Strukturen auf Basis von binären Bäumen	Fish 629

Wer nach diesem Prinzip größere Anwendungen entwickeln möchte, dem sei »ARexx-ManagerProfessional« empfohlen. Es enthält für die TAC-Programmierung spezielle Erweiterungen wie den »HostManager«. Damit lassen sich einzelne TACs und das Steuerprogramm bequem mit der Maus manipulieren und testen. Auch der Aufbau eigener Funktionsbibliotheken und das automatische Einbinden eigener Funktionsblöcke in ARexx-Listings wird dort von den Funktionen »LinkF« und »ShowF« unterstützt. Fertige Applikationen können kompiliert werden und verhalten sich anschließend wie übersetzte Programme anderer Sprachen.

ARexxManagerProfessional beinhaltet ein deutsches Handbuch, zusätzliche Funktionsbibliotheken sowie zahlreiche Beispiel-Applikationen und ist bei »Wolf Software & Design« erhältlich. *dg*

Literatur:
[1] Amiga-OS 3.1 ARexx, Commodore Electronics Limited. Erhältlich bei Village Tronic Marketing GmbH, Sarstedt
[2] Michael Metz: ARexx, eine Einführung und mehr ..., CompuStore Handelsgesellschaft, ISBN 3-93073300-5

Wir kämpfen für

WENIGER MÜLL

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken beilegen!

GREENPEACE
Vorsetzen 53, 20459 Hamburg

A. Manewaldt
Public Domain Service

Wir führen fast alle PD-Serien, stets Top Aktuell (z.Zt. über 30.000 AMIGA und 5000 MS-DOS PD Disketten im Bestand).

AMIGA PD Disk ab DM 2,–

Anwendungen, Spiele, Utilities, Demos, Intros und Marketingspiele.

Wir kopieren nur mit doppeltem Verify auf Color Qualitätsdisketten

Katalogdiskettensatz (10 Disks) gegen DM 20,– (Briefmarken/V-Scheck).

Infodisk gegen DM 3,– in Briefmarken

AKTUELL • PREISWERT • ZUVERLÄSSIG

A. Manewaldt
Postfach 129, 67114 Limburgerhof
Telefon 0 62 36/6 73 00
FAX (0 62 36) 6 14 94 * BTX MANEWALDT#

Demos & Tools CD1

MUI 2.3 Spezialversion vollfunktionsfähig mit Key-Schlüssel. Einfache Handhabung der CD!

Vorgestellt im Amiga Plus 9/95 ! NUR DM 12,50

NEU bei ADX : Actual Tools & Demos CD wird täglich aktualisiert! NUR DM 22,-

Programme: (Teilauszug)

Directory Opus 5.11	D DM	108,-
Database Pro. 2.8	D DM	112,-
Disksalv III	D DM	60,-
Final Data 2	D DM	108,-
Final Copy 2	D DM	124,-
Final Writer 3	D DM	224,-
Maxon Twist 2.2	D DM	269,-
Maxon Cinema 4D Pro.	D DM	355,-
Personal Paint 6.3	D DM	65,-
Photogenics 1.2	D DM	112,-
Picturemanager 2	D DM	95,-
Technosound Turbo 2	D DM	119,-
Turbocalc 2	D DM	96,-
Turbocalc 3	D DM	185,-
Turboprint Pro.4	D DM	108,-
WordWorth 3.1	D DM	209,-

CD-ROM

Magna Media CD 2	DM 14,-
Aminet 7	DM 17,-
Meeting Pearls 2	DM 13,-

Weitere CD's im Programm.

ADX Datentechnik GmbH
Vertrieb v. Hard.- Software & Modems
Haldesdorfer Str. 119
22179 Hamburg

Abholung der Waren nach telefonischer Terminvereinbarung möglich. Versand zzgl. Versandkosten.

Tel:040 - 642 82 25

RHEIN-MAIN-SOFT

Ihr Public Domain-Partner

mit über 35000 Disketten aus über 380 Serien wie Fish, AMOS, Taifun, Saar, Franz, Time, Imagine, Amiga-Magazin, Spielekiste usw.

Fish	-1120	Taifun	- 320*	AMAG-PD	- 10/95*
Franz	- 460*	Time	- 438*	GERMAN	- 555*
Imagine	- 105*	Chemie	- 42	NL-1200 Mix	- 270*
Spielekiste	- 760*	17Bit	- 3450	Amok	- 116
Assembler	- 39	Cactus	- 44	SoundTracker	- 600
Saar	- 860	PDK	- 50*	Bernd-PD	- 200*
AMOS-PD	- 621	K&K-Games	- 30	GERMAN-Spiele	- 130

* Sonder-serien

SCHULPAKET: Chemie -42, Biologie -4, Mathematik -22, Physik -1 usw.
-> alle Serien lieferbar <-

ab 1,00

Preise: 3.5"/5.25"-Diskette(n) von Ihnen ab DM 0,80
Disketten von uns 3,5" ab DM 1,80 (Disketten mit Label), 5,25" ab DM 1,40
alle Spielekiste-Disketten ab sofort nur DM 1,–/Stück!!
(Sonderserien nicht auf eigene Disketten; siehe Katalog)

7 topaktuelle Katalogdisketten gegen 15,00 DM (V-Scheck/Briefmarken) anfordern. Info-Diskette/Anfragen/Listen nur gegen Rückporto von DM 4,00.

Preise zzgl. 6,00 DM Versandkosten b. Vorkasse (11,00 DM b. Nachnahme), Ausland nur Vorkasse (Versand ab DM 14,-)

ALLE WICHTIGEN SERIEN MIT INHALTSANGABE AUF DEM LABEL
Ab sofort alle CD-ROM's zu tollen Preisen lieferbar (z.B. Fred Fish 10, Saar II, Megahits 1-6 usw.)
◆ INFO's anfordern ◆

!!◆ Gold Fish 2 DM 49,00, Aminet Set 1 DM 53,-◆!!
Aminet 7 DM 23,00, Megahits 6 (Doppel-CD) DM 59,00
Aminet & More Monats-CD 10/95 (11 Ausgaben/Jahr) nur DM 19,90

Rhein-Main-Soft • Pf. 2167 • D-61411 Oberursel
Tel. 0 61 71/58 10 00 • Fax 0 61 71/58 10 01

Music Art's GbR

Musikproduktion

Wir stellen her:
CD • Maxi-CD • Doppel-CD • MC
VHS-Video • CD-ROM
nach Ihren Vorlagen, auch Einzelanfertigung

MC-, VHS- und Dat-Leerkassetten zu günstigen Preisen

Neu in Deutschland: Sicherheitssysteme
z.B. persönlicher Angriffsschutz, Fahrradalarmanlage

Postfach 11 47 • 63629 Birstein
Tel. 06054/8125
Tag + Nacht-Bestellannahme: 06054/8126

Computer & Zubehörversand Rainer Benda

Postfach 11 27 --- 65401 Rüsselsheim
Tel. + Fax: 06142/44943

		Schaltpläne:	
Agnus 8372A (1MB)	= 35,--	A500 o. A500+	= 39,--
Agnus 8375B (2MB)	= 49,--	A590 o. A2091 SCSI	= 29,--
Bridgette (A4000)	= 35,--	A600	= 29,--
Buster 5721	= 29,--	A1200 o. A4000	= 49,--
CIA 8520 PLCC	= 39,--	A3000 o. A3000T	= 59,--
Denise 8373 ECS	= 39,--	CDTV	= 39,--
DMAC -02 (A590)	= 59,--	Drucker MPS 1230	= 29,--
Gary 5719	= 39,--	Drucker MPS 1270	= 39,--
Kick-ROM 1.3	= 39,--	Monitor 1084D/P/P1	= 39,--
Kick-ROM 2.04	= 49,--	Monitor 1950 o. 1960	= 39,--
Kick-ROM V36 (A3K)	= 59,--	C16 o. C64/C64C	= 19,--
Paula 8364 (A500)	= 39,--	C128(D)	= 29,--
Super Buster -11	= 35,--		

AT-BUS Kabel 2,5" (A600/1200) o. 3,5" m. 3 Abgr.	= 15,--
CD-Caddy mit Metallschieber im 10er Pack	= 79,--
CDTV-Software (Winzer, Stadt der Löwen etc.) je	= 25,--
CDTV-Tastaturadapter an A2000/3000 Tastatur	= 29,--
Einbauschienen für 3,5" Festplatten o. Frontblende	= 8,--
Einbaurahmen 3,5" für Syquest Laufwerke in 5,25"	= 8,--
Floppy-Kabel, A2000/A4000 intern	= 11,--
Frontblende A2000 (ohne Laufwerksblenden)	= 19,--
Gehäuseteile für A1000 o. A1010 Laufwerk ab	= 11,--
Monitorkabel 1084S, alle Typen (6pol., 9pol. etc.)	= 39,--
SCSI-Kabel für 2 Festpl. intern (11,--), für 7 Festpl.	= 29,--
SCSI-Kabel 25 pol. auf 50 pol. extern (A3000 etc.)	= 19,--
SCSI-Kabel 50 pol. auf 50 pol. Verlängerung extern	= 39,--

Weitere Ersatzteile, Zubehör etc. auf Anfrage !

Wir kämpfen für

WENIGER MÜLL

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken beilegen!

GREENPEACE
Vorsetzen 53, 20459 Hamburg

Public Domain / Shareware WEISS

6 Katalogdisketten gegen DM 10.00 Scheck/Bar oder GRATISINFODISK
Computersystem angeben

Schnellversand

Inh. Joachim Weiss
Hägerle 11
74182 Obersulm
FAX 07130-3975
Tel./BTX 07130 - 8913

Wir bieten alle gängigen PD-Serien

3,5" (8,89 cm) ab DM 1,35

TOP CD ! The Global Amiga Experience DM 37.50

World Info 95	72.00	Arktis CD I	15.80
Amiga Tools 2	49.00	Magna Media CD I	15.80
Saar/Amok II	29.00	Meeting Pearls 2	17.80
Goldfish 1 od. 2	je 45.00	Ultimedia I/II	je 15.80
Megahits I/II	je 15.80	17 Bit Phase 4	15.80
Gigantic Games I/II	je 15.80	LSD & 17 Bit Comp.	15.80
Giga PD 3.0	23.80	Gateway	19.50
Aminet 8	**DM 23.80**	**FreshFish CD ab**	**DM 39.90**
Studio 2 prof.	99.00	Maxon Multimedia	89.00
Turbo Calc 3.0	199.00	Amiga Money 1.5	49.00
Maxon Tools	79.00	DiskSalv III	69.00
Photogenics dt.Anl.	119.00	PC Task 3	149.00
Turbo Print prof.4.0	119.00	Disk-Expander 2.1	49.00

dies ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtangebot !

☎ 07130-8913 7.00 bis 19.00 Uhr
Preise zuzügl. Versandkosten VK • DM 6.00 / NN • DM 10.00

PDV - PD and more!

ACS, Amiga-Magazin, AMOK, AMOS, Antares, Biologie, Bernd's PD, Chemie, Franz, Fred Fish, Just4Fun, Kickstart, Nordlicht, Ruhr, Safe, SAAR, Seka Source, Spielekiste, TBag ....
Alle gängigen Serien lieferbar! Auch aus diesem Heft!
jede Disk nur 1,50 DM (Abo 1,40 DM)

Katalog-Set (8 Disks) nur 12,00 DM
Kopiergebühr 0,70 DM bei Disketten von Ihnen!

Amiga Szene Demos, Utilities, CD32, alle gängigen CDs lieferbar

Werbespiele (je Disk 3,- DM mit Label)
Eishockey, Erbe I+II, Kellogs, Sony, Pepsi, Telekom, Nesquik ...
oder komplett (15 Disks) als Paket für nur 40,- DM

Amiga 1200	... 699,- DM	TurboPrint Prof. 4.0	...110,- DM
Amiga 1200 Starter	... 999,- DM	Aminet 7	... 22,- DM
Amiga 1200 HD 850	... 1039,- DM	Approach Trainer	... 75,- DM
HD Conner 850	... 329.- DM	Fresh Fish 10	... 29,- DM
Directory Opus 5	... 109,- DM	CD-Write	... 69,- DM
Maxon Multimedia	... 98,- DM	World-Info 95	... 69,- DM
CD-Boot 1.0	... 51,- DM	Meeting Pearls II	... 17,- DM
Magic Illusions	... 24,- DM	The Light Works	... 45,- DM
Multimedia Toolkit	... 69,- DM	ParNet Kabel	... 39,- DM

Kostenlose Info-Disk (OS 2.0+) gibt's bei:

PDV
Public Domain Versand
Thomas Bauer
Klosterstr. 74 a
97236 Randersacker
Fax: 0931/7059 143
Kein Ladenverkauf! Nur Versand!

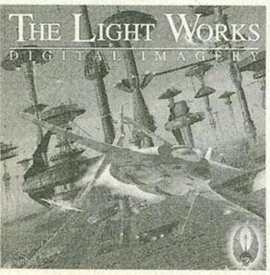
Angebote freibleibend.
Lieferung solange Vorrat reicht.













CD-ROM-Liste

				CD32-SPIELE	
01	17 Bit Collection (2 CDs)	64,–	01	Microcosm	28,–
02	17 Bit CD #3/CD #4	je 38,–	02	Banshee	28,–
03	Fresh Fonts 1, 2	je 28,–	03	Gunship 2000	58,–
04	Multimedia Toolkit 1 und 2 je	48,–	04	Speedball II (NTSC)	34,–
05	Deutsche Edition 2	24,–	05	Simon the Sorcerer	34,–
06	CDPD 2, 3, 4	je 34,–	06	Superfrog	28,–
07	AMIGA STORY	18,–	07	Prey	48,–
08	Amiga Animation	28,–	08	Ultimate Body Blows	34,–
09	LSD/17bit Deluxe 1–2	je 38,–	09	Universe/Heimdall 2	je 28,–
10	Demomania I	24,–	10	Kid Chaos	28,–
11	Multimedia MegaBundle (5 CDs)	68,–	11	Fire & Ice	38,–
12	Lechner Collection	28,–	12	Emerald Mines	28,–
13	Auge 4000/Cactus	28,–	13	Guardian	48,–
14	The Beauty of Chaos	22,–	14	Pinball Illusion	48,–
15	Euroscene I (Funet)	34,–	15	Base Jumpers	34,–
16	Aminet 6, 7, 8 NEU	je 18,–	16	James Pond 2–3	je 34,–
17	Aminet Set (4 CDs)	44,–	17	All Terrain Racing	48,–
18	FreshFish Vol. 10 (2 CDs)	28,–	18	Elite II – Frontier	38,–
19	Goldfish 1–2 (2 CDs)	je 44,–	19	Litil Divil	48,–
20	GigaPD 3.0 (3 CDs)	24,–	20	Chaos Engine	28,–
21	Ultimedia I+II (2 CDs)	18,–	21	Clockwiser	34,–
22	R-H-S DTP Kollektion	38,–	22	PGA European Golf	34,–
23	R-H-S Color Kollektion	44,–	23	Impossible Mission 2025	34,–
24	Amiga Raytracing (2 CDs)	54,–	24	KingPin	28,–
25	Amiga Magazin CD	18,–	25	Gloom	48,–
26	Meeting Pearls 2	15,–	26	Der Clou	68,–
27	Megahits 4	64,–	27	Zool 1–2	je 28,–
28	Megahits 1, 2	je 18,–	28	Arcade Pool	28,–
29	Megahits 3, 5	je 44,–	29	Super Skidmarks	48,–
30	Network CD	34,–	30	Whales Voyage II	58,–
31	Top 100 Games A1200 oder CD32	je 34,–	31	Fields Of Glory	28,–
32	Amiga FD Inside!	22,–	32	Neu! Mega Race*	68,–
33	Saar/Amok II	34,–	33	UFO – Enemy Unknown (dt.)	58,–
34	FROZEN FISH	34,–	34	Sabre Team	28,–
35	Global Amiga Experience	34,–	35	Dragon Stone	34,–
36	PhotoCD Amerika/Traumziele	je 18,–	36	Skeleton Krew	54,–
37	Magic Illusions	22,–	37	Shadow Fighter	48,–
38	Amiga Tools 1+2 Set	58,–	38	Jungle Strike	34,–
39	3-D Arena	38,–	39	Lotus Classic Trilogy	38,–
40	Grafik CD Set (4 CDs)	44,–	40	Syndicate	58,–
41	Weird Science Clipart/Fonts	je 34,–	41	Roadkill	48,–
42	Weird Science Sounds/Animations	44,–	42	Soccer Kid	34,–
43	World of GIF/Sound/Clipart	je 34,–	43	Alfred Chicken	18,–
44	Da Capo	34,–	44	Battle Chess	28,–
45	GIFs Galore	34,–	45	Tower Assault/Alien Breed II	54,–
46	Star-e-optx (inkl. Rot/Grün-Brille)	48,–	46	TopGear 2	48,–
47	Town Of Tunes	28,–	47	Elite III* NEU	64,–
48	Gamer's Delight	18,–	48	Darkseed	24,–
49	Hottest 4, 5 Professional	je 34,–	49	Super Stardust	54,–
50	Gigantic Games 2	12,–	50	The Lost Vikings	28,–
51	Texture Gallery	64,–	51	Sensible Soccer	48,–
52	Power Games	14,–	52	Subwar 2050 (deutsch)	58,–
53	Imagine 2.0 CD	48,–	53	Flink	34,–
54	Imagine 3.0 Enhancer CD	58,–	54	Rise of the Robots	68,–
55	Lightwave Enhancer CD	88,–	55	Benefactor	28,–
56	Light ROM 1, 2	je 64,–	56	Brian the Lion	24,–
57	Light Works	58,–	57	Fears NEU	58,–
58	World of Amiga/A1200/Games	je 34,–	58	Video Creator	28,–
59	ZOOM	38,–	59	Grandslam Collection	48,–
60	Speccy Sensation (Spectrum-Emulator)	38,–	60	Erben der Erde	48,–
61	Graphic Sensation	38,–			
62	Utilities Professional 1–1500	38,–			
63	Ultimate MOD Collection	54,–			
64	Gateway CD	18,–			
65	Terra Sound Library	38,–			
66	Pandora's CD	14,–			
67	World Info '95	58,–			
68	CAM Collection (2 CDs)	38,–			
69	Mathematik leicht gemacht	34,–			
70	Meeting Pearls 1	8,–			

* Verfügbarkeit und Neuheiten bitte telefonisch erfragen.

X COPY Professional

inkl. Hardwaremodul – Das Kopierprogramm –

nur 39,–

Diverses

Asim CD Filesyst. 3.0 +CD FishMarket	*119,–*
Xetex CDx-Filesystem +CD GoldFish	*99,–*
IDE-Fix, Cache CDFS, ATAPI	*85,–*
BabelCD Filesystem +CD	*85,–*
CD-Boot	*65,–*
CD-Write	*65,–*
CD Caddies	*9,–*
Professional Joypad	*35,–*
Communicator III	*139,–*
ParaVision SX-1	*449,–*

AT/IDE Harddisk

540 MB Conner, Seagate	*279,–*
850 MB Conner, Seagate	*329,–*
1,2 GB Conner, Maxtor	*429,–*
340 MB für A1200 (2,5er)	*399,–*
510 MB Toshiba (2,5er)	*529,–*
1,3 GB Toshiba (2,5er)	*999,–*

SCSI CD-ROM

Toshiba 3601 (4,5-fach)	*519,–*
Toshiba 5301 (4-fach)	*369,–*
Sanyo/Panasonic (4-fach)	*329,–*
NEC 6Xi (6-fach)	*689,–*
Sony (4-fach)	*399,–*
Philips CD-Recorder 1002	*2999,–*
CD-Rohling, Kodak	*16,–*

ATAPI CD-ROM

Mitsumi FX-400 (4-fach)	*279,–*
Pioneer (4-fach)	*319,–*

Overdrive CD+

inkl. Quadrospeed Mitsumi FX-400 *499,–*
CD32-Emulation, PhotoCD, AudioCD für A600/A120

Monitore



IDEK 8617 17er inkl. Vision Care	*1649,–*
Microvitec Monitore 15er-17er	*auf Anfrage*
Commodore 1084 ST (inkl. Kabel)	*399,–*
Amiga M 1438 S 14er	*599,–*

HD-COMPUTER

Tel. 1: 030/462 75 25   Tel. 2: 030/462 76 27   Fax: 030/461 15 28
Versand und Laden: Pankstraße 42, 13357 Berlin
HD-Mailbox: 030/462 13 21 Port 1   030/462 13 81 Port 2
030/46 20 05 97 ISDN

Textverarbeitung/DTP

Final Copy II	139,–
Final Writer 3	229,–
Pelikan Press	79,–
Pagestream 3.x (deutsch)	auf Anfrage
Documentum	39,–

Büro

Final Data	109,–
Final Calc	329,–
ACash Professional	69,–
DataBase Professional 2.5	115,–
DataBench inkl. Relationen	59,–
Maxon TWIST 2	279,–
TurboCalc 2.0	99,–
TurboCalc 3.0	189,–
Office engine	69,–

Grafik

Brilliance 2.0	149,–
Deluxe Paint V	229,–
Personal Paint 6.3	75,–
Photogenics 1.2x	115,–
Picture Manager 2.0	89,–
Art Department Pro v2.5	319,–
Art Studio	99,–

Animation/3-D

Adorage 2.05 AGA	179,–
MagicLink 3.x	169,–
ClariSSA 2.0	129,–
ClariSSA 3.0	399,–
Imagine 3.0	779,–
Maxon CINEMA 4D	285,–
Maxon CINEMA 4D Pro	359,–
Maxon Multimedia	85,–
MainActor Pro	85,–
MainActor Broadcast	329,–
Scala MM300	469,–
Scala MM400	589,–
Scala EE 100	389,–
Lightwave Lernvideo	auf Anfrage

Utilities

Maxon TOOLS	79,–
Diavolo BackUp 3.x	75,–
Diavolo BackUp Professional	109,–
Directory Opus 5.1x deutsch	109,–
Disksalv 3.0	65,–
PC Task 3.1	159,–
Siegfried Copy incl. Hardware	55,–
Siegfried Anti-Virus	55,–
Turbo Print Pro 4.0 NEU	119,–
Giga Mem	129,–
Studio II Druckprogramm	119,–
Cross DOS 6.0	69,–

DFÜ

TKR Faxmodem 14k4 Speedstar	199,–
TKR Faxmodem 28k8 Fastline	399,–
TKR Faxm. 28k8 Tristar – Voice	469,–
TKR Multiterm/MultiFax Pro	je 79,–
Discovery Modem 2814 CX	338,–
Multiface Card III	139,–
GPFax	99,–
BSC ISDN-Master II	689,–
Ami TCP/IP	129,–

Musik

TechnoSound Turbo II Sounds.	135,–
Megalo Sound Soundsampler	85,–
OctaMed Pro 6.0	169,–
DeLuxeMusic 2.0	185,–
GVP DSS8+ Soundsampler	179,–

Turbokarten

Blizzard 1220/4 Turboboard *incl. 4 MB*	389,–
Blizzard 1260 50 MHz *Turbob. A1200*	1149,–
Blizzard 1230 IV 50 MHz *Turbob. A1200*	329,–
M-TEC A1200/T68030/28 MHz	229,–
M-TEC A1200/T68030/42 MHz	349,–
SCSI-Kit für Blizzard 1230 *II oder III*	159,–
GVP Turboboards	auf Anfrage
CyberStorm 060/50 MHz	1699,–
Blizzard A2060 IV 50 MHz	auf Anfrage

Grafik-Hardware

Picasso II, mit 2 MB	479,–
EPSON GT-6500 *Flachbettscanner SCSI*	1099,–
HP ScanJet II CX *Flachbettscanner SCSI*	1799,–
Mustek Color HandyScanner *maximal 262 144 Farben*	349,–
AGA-Flickerfixer für A4000	645,–
ECS-Flickerfixer für A2000	245,–
CyberVision 2 MB	649,–
CyberVision 4 MB	829,–
Pablo (f. Picasso)	239,–
WACOM Artpad	349,–
Cyber Grafix Software	59,–

SCSI

Fastlane Z3 SCSI-Hostadapter	549,–
Squirrel SCSI-Geräte an PCMCIA	199,–
SCSI-Subgehäuse 3,5/5,25	ab 129,–
SCSI-Kit für Blizzard 1230 *II oder III*	159,–
SCSI-Modul für CyberStorm	349,–
GVP SCSI-»Guru« ROM v6	85,–

Speicher

2 MB A500 intern mit Uhr	189,–
2 MB Chip Mem A500/A2000	269,–

CD-Kontroller

Tandem CD+IDE für A2/3/4000	79,–
inkl. Doublespeed CD-ROM	229,–
inkl. Quadrospeed CD-ROM	349,–
Overdrive CD+IDE f. A600/1200 *inkl CD32-Emu*	229,–
inkl. Doublespeed CD-ROM	399,–
inkl. Quadrospeed CD-ROM	499,–
AlfaPower CD-ROM Upgrade *zum Anschluß an AlfaPower AT/IDE*	179,–
incl. Quadrospeed CD-ROM	449,–

Bauteile

Kickumschaltplatine ROM/ROM	19,–
Portbaustein CIA8520	39,–
50 Mhz Co-Prozessor 68882	179,–
Netzteil A500/A1200 4.5A-5V	79,–
OS 3.1 Upgrade Kit *für alle Amiga*	ab 169,–
PC-Tastaturinterface *A 2000/3000*	69,–
Einbaukit für 3,5" IDE-HD (A1200) *Schrauben, Anleitung, Kabel, Software inkl.*	29,–

Laufwerke/Medien

Syquest SQ3270 SCSI (270 MB)	539,–
SyQuest SQ327 Medium 270 MB	95,–
DD-Laufwerk intern	99,–
DD-Laufwerk extern	89,–
HD-Laufwerk extern	165,–
SyQuest EZ135 (130 MB)	auf Anfrage
ZIP Laufwerk SCSI extern	359,–
ZIP Medium (100 MB)	29,–

Programmieren

Maxon BASIC 3	169,–
Maxon PASCAL 3	199,–
Maxon C++ light	169,–
Maxon C++	369,–
Blitz Basic 2 – Deutsche Version	169,–

Macro-System

V-Lab par (solange Vorrat reicht)	349,–
V-Lab Y/C A2/3/4000	499,–
V-Lab par Y/C	666,–
V-Lab Motion A 2/3/4000	1799,–
Retina Z3 – 4 MB	849,–
Toccata 16bit Soundkarte	539,–
Maestro Professional	879,–

electronic-design

Frame Machine & FM Prism 24	1199,–
Neptun Genlock	1048,–
Y-C Genlock	649,–
Sirius Genlock II	1658,–
TBC-Enhancer	1598,–

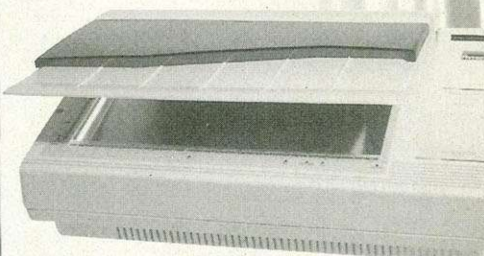
Mäuse

Maus 400 dpi	25,–
Maus 200 dpi	15,–
Maus Optical	55,–
Kabellose Maus	35,–
Maus 400 dpi 3-Tast.	35,–

RAM



4 MB (70 ns) PS/2	*229,–*
8/16/32 MB	*Tagespreis erfragen*



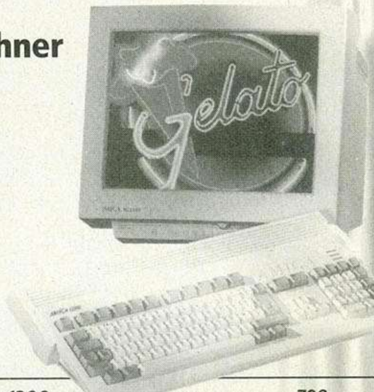
ARTEC Viewstation 999,–

Flachbettscanner incl. Amiga-Software
24 Bit Farbtiefe (16,8 Mio. Farben, 256 Graustufen)
600 x 600 dpi durch Software-Interpolation

SCSI-2 Harddisk

540 MB IBM/Fujitsu	*299,–*
840 MB Quantum Trailblazer	*419,–*
1,08 GB Quantum Fireball	*549,–*
2,1 GB Quantum Empire	*1149,–*

Rechner



Amiga 1200	*798,–*
Amiga 1200 HD-170 inkl. Softwarepaket	*998,–*
Amiga 4000 Tower 68040 25 MHz – 10 MB (2/8) RAM 1 GB SCSI Festplatte	*4995,–*

Rechnerpreise sind inklusive Versandkosten!

Alle Preise sind Versandpreise, zuzüglich Versandkosten. Ladenpreise können abweichen.

PD-Serie: Nordlicht-PD »Anwender« 128–133, »1200mix« 322–326

Aurora Borealis

...ist der wissenschaftliche Name der Naturerscheinung des Nordlichts. Keine bloßen Erscheinungen sind jedoch die Disketten der Nordlicht-PD-Serie.

von Christian Krenner

Die Nordlicht-PD-Serie ist in verschiedene Themenbereiche unterteilt. Fünfzehn solcher Bereiche sind im Angebot des Nordlicht-Teams, das uns eine Auswahl von Disketten zu den Themen »1200mix« und »Anwender« geschickt hat. Der »1200mix« ist dabei vornehmlich Amiga 1200- und 4000-Besitzern vorbehalten, da oft die erweiterten Grafikfähigkeiten genutzt werden. Wer das restliche Angebot kennenlernen möchte, kann Katalogdisketten bei Nordlicht bestellen. Auch auf unserer CD zur Ausgabe 10/95 finden Sie die Katalog-Diskette und zahlreiche weitere Nordlicht-Disketten aus unterschiedlichen Bereichen. *rk*

Anwender 128

ImageDesk
Auf einem Grafikcomputer wie dem Amiga gehört das Katalogisieren von Bilddateien zum Alltagsgeschäft. »ImageDesk« hilft dabei und wandelt ganze Verzeichnisse von Bildern in Minibildchen, sog. Thumbnails (Daumennagel). Diese wiederum werden durch zusätzliche Attribute zu Bildobjekten erweitert, welche zahlreiche Informationen über das ursprüngliche Bild enthalten. Alle Bildobjekte eines Verzeichnisses können gemeinsam in einer Katalogdatei abgelegt werden und so schnell zur Verfügung stehen.✧ *V1.5; ab OS 3.0; Shareware; Autor: Reinhard Haslbeck* **Verwaltung/Bilder**

Anwender 129

DArc
Dateien auf Datenträgern zu suchen, ist oft eine mühsame Arbeit. »DArc« hilft dabei gleich zweifach: Das Programm kann verschollene Dateien anhand von bis zu drei Suchmustern aufspüren. Als Besonderheit gibt es aber zudem die Möglichkeit, vom zu durchsuchenden Datenträger ein »Scanfile« anzulegen, das dann wesentlich schneller durchforstet ist. Mit »Multiscan« können ganze Diskettenserien gescant werden. Auf doppelt vorhandene Dateien macht DArc auf Wunsch aufmerksam. ✧ *V1.0; ab OS 2.0; Shareware; Autoren: Holger Kasten u. Frank Weber* **Hilfsprogramm/Dateifinder**

AmigaTrainer
»AmigaTrainer« ist ein flexibler Vokabeltrainer, dessen Wortschatz sich einfach erweitern läßt. Das Programm besitzt einen komfortablen Eingabeeditor. Zusätzlich zu jeder Vokabel werden eine Ergänzung, das Geschlecht sowie die Übersetzung (auf Wunsch auch mehrere) verwaltet. Die Vokabeln lassen sich lehrbuchgerecht in Kapitel unterteilen. ✧ *V1.3c, ab OS 2.0; Shareware; Autor: Frank Weber* **Lernen/Vokabeltrainer**

Anwender 131

ABank
Übersicht in die häuslichen Bankgeschäfte zu bringen, ist das Ziel von »ABank«. Alle Banktransaktionen werden eingegeben und verwaltet. Das verhindert böse Überraschungen wie überzogene Konten. Das Programm verwaltet mehr als zehn Konten gleichzeitig und kann auf diesen sämtliche Geschäfte nachvollziehen. Grafische Auswertung in Form von Kuchen- und Balkendiagrammen machen Ausgaben und deren Verteilung übersichtlich. ✧ *V1.1; Shareware; Autor: David Gaussinel u. a.* **Verwaltung/Bankgeschäfte**

Anwender 132

RSys
»RSys« ist ein Systemmonitor, der seine Nase tief in die Interna des Betriebssystems steckt. Dadurch kann er ähnlich wie »XOper« oder »ARTM« Informationen über den momentanen Systemzustand geben, in vielen Fällen diesen auch aktiv beeinflussen. RSys zeigt Listen zu den Themen »Tasks«, »Libraries«, »Memory«, »Ports«, »Volumes«, »Assigns«, »Fonts«, »Ressources«, »Interrupts«, »Windows«, »Screens«, »HandlerInp«, »System«, und »Hardware«. ✧ *V1.3; ab OS 2.0; Public-Domain; Autor: Ralf Böhme* **System/Systemanalyse**

PCTask Demo
»PCTask« ist momentan der einzige Software-PC-Emulator, der einen 80286-Prozessor emulieren kann. Mit der Version 3.1 vollzog das Programm einen Quantensprung. PCTask arbeitet im Multitasking und unterstützt sämtliche Hardware des Amiga für die PC-Emulation. Festplatten lassen sich als Emulationsdatei oder in einer ganzen Partition emulieren. PCTask emuliert nun auch SVGA-Karten (mit bis 2 MByte Grafikspeicher) und kann jedem PC-Bildschirmmodus einen Amiga-Modus zuweisen, wobei auch Grafikkarten unterstützt werden. Auf Wunsch arbeitet die Emulation in einem Fenster auf einem beliebigen Public-Screen. Alle Schnittstellen des Amiga sowie Maus, Diskettenlaufwerke (auch HD) und CD-ROM werden unterstützt. Auch der PC-Piepssound wird emuliert. Möglichkeiten zum Datenaustausch zwischen Amiga und PC sind gegeben. Allerdings sollte man für eine annehmbare Geschwindigkeit einen sehr schnellen Amiga besitzen. Auf einem A4000/030 wird gerade mal XT-Geschwindigkeit erreicht. PCTask ist ein kommerzielles Produkt, die vorliegende Demoversion hat starke Einschränkungen. ✧ *V3.1; ab OS 1.2; Freeware; Autor: Chris Hames* **Emulation/PC-AT**

1200mix 322 A + B

Jinxs
»Jinxs« erzählt die Geschichte der beiden Jongleure »Jake« und »Jobe«, die so gerne Hofnarren ihres Königs »Elyas« hätten werden wollen. Durch ein Versehen jedoch landen sie in Elyas Kerker anstatt auf seinem Hofe. Von dort gilt es nun zu entfliehen, um das »Winternight«-Festival, das größte Treffen der Künstler im Staat nicht zu verpassen. ✧ *ab OS 3.0; Autor: »Cynet«* **Spiel/Knobeln**

1200mix 323

Madhouse
Held des Spiels ist »Greg Kapschnitz«, Pförtner in einer Anstalt für geistig Behinderte. Recht bald erfährt Greg, daß das Sanatorium einer Autobahn weichen soll. Das will sich Greg jedoch nicht gefallen lassen. Wie der Name des Spiels bereits erahnen läßt, gibt es allerhand lustige und verrückte Rätsel zu lösen. ✧ *Autor: Mattis Folkestad* **Spiel/Grafikadventure**

1200mix 324

Situp
Wer schon immer Gymnastikübungen mit Topmodel Cindy Crawford genießen wollte, hat hier Gelegenheit dazu. Der beste Joystickkünstler veranlaßt Cindy zu den meisten Situps innerhalb maximal einer Minute... wer's braucht. Situp läuft auch auf Amigas ohne AA-Chipset. ✧ *Autor: Daryl Lewis* **Unterhaltung/Topmodel**

Chiptunes
»Chiptunes« sind Musikstücke, deren Instrumente nicht aus Samples bestehen, sondern aus rein synthetisch generierten Wellenformen. Die Musik klingt deshalb ähnlich wie auf dem guten alten C64. Sieben solcher Musikstücke samt Musicbox mit Grafikequalizer finden sich auf der Disk. Chiptunes läuft auch auf Amigas ohne AA-Chipset. ✧ *Autor: Roy Schneider* **Musik/synthetische Musik**

1200mix 325

DeluxeGalaga AGA
»DeluxeGalaga« ist eines der besten Shareware-Ballerspiele für den Amiga. Die Idee stammt vom Klassiker »StarBattle«, der schon vor vielen Jahren in den Spielhallen für Furore sorgte. Ziel ist es, mit einem zunächst nur schwach ausgestatteten Raumschiff außerirdische Angreifer abzuwehren. Wenn man dann erstmal Extrawaffen gesammelt hat, geht's leichter. ll✧ *V2.6; ab OS 3.0; Shareware; Autor: Edgar M. Vigdal* **Spiel/Shoot-Em-Up**

1200mix 326 A + B

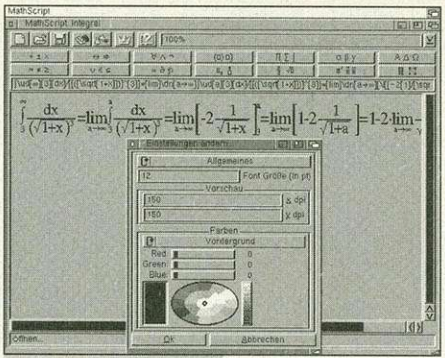
ImageStudio
Für den Amiga gibt es zahlreiche leistungsfähige 24-Bit-Bildbearbeitungsprogramme. Diese Leistung will aber auch bezahlt sein. Wer nur gelegentlich eine Bildbearbeitung benötigt, sollte einen Blick auf »ImageStudio« werfen: eine preiswerte aber nicht weniger attraktive Alternative. Die Besonderheit ist, daß ImageStudio auch auf Amigas mit virtuellem Speicher auf Festplatte arbeitet, so daß Rechner mit wenig RAM kaum Einschränkungen in Kauf nehmen müssen. ImageStudio läuft auch auf Amigas ohne AA-Chipset. ✧ *V2.1.0; ab OS 2.0; Shareware; Autoren: Andy u. Graham Dean* **Grafik/Bildbearbeitung**

Nordlicht-EDV-Service, Gabriele & Udo Drüke, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden, Tel./Fax. (0 49 31) 16 72 22

Programm auf Diskette

Formeleditor: MathScript V2.1

Form(el)schön



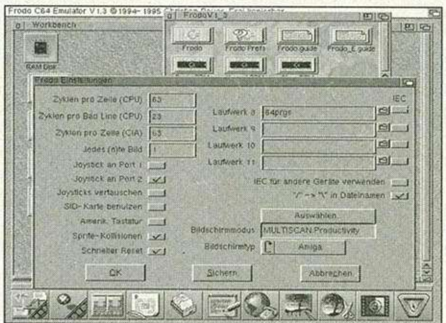
Textverarbeitung gehört zwar nicht mehr zu Amigas vergessenen Kindern. Dennoch lassen alle Textprofis bis heute einen Formeleditor vermissen. »MathScript« stellt diese fehlende Funktion als eigenständiges Programm zur Verfügung. Formeln lassen sich komplett erstellen und anschließend von einer Textverarbeitung importieren. ARexx-Port und ausführliche Anleitung sind Teil des Programms.
Das Konzept von MathScript sieht die Eingabe der Formel im Klartext vor. Dazu ist es nötig, die tatsächliche Darstellung der Formel durch zahlreiche Steuerzeichen zu beschreiben. Diese wurden dabei recht einprägsam gewählt, so daß nach kurzer Einarbeitungszeit schnelles Arbeiten möglich wird.
Praktisch ist die Vorschau: Ein Klick und die endgültige Formel wird angezeigt. MathScript speichert erstellte Formeln im EPS-Format. Dieser PostScript-Abkömmling erlaubt höchste Qualität beim Druck – vorausgesetzt die verwendete Textverarbeitung kann EPS lesen. »FinalWriter 3« und »Wordworth 3.1« haben damit keine Probleme. Zusätzlich werden die Formate IFF und TIFF unterstützt.
Fazit: Solange Textverarbeitungen für den Amiga keine eigenen Formeleditoren bieten, ist MathScript erste Wahl. Die Eingabe mit Steuerzeichen ist schnell erlernt. *Christian Krenner/ww*

Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.0; benötigt MUI
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine

Autor: Simon Ihmig
Registrierung: 20 Mark bei Simon Ihmig
Serie: Time 418
Vertrieb: A.P.S. -electronic-, Sonnenborstel 31, 31634 Steimbke, Tel. (0 50 26) 17 00, Fax: (0 50 26) 16 15

Emulator: Frodo V1.3

Tiefgründig



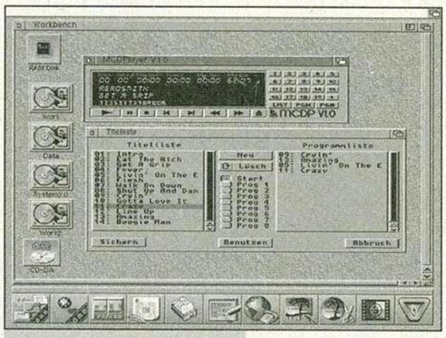
Der »Käfer« unter den Computern fesselt noch heute viele Begeisterte vor die Bildschirme. »Frodo« versucht, die Eigenschaften des legendären Commodore 64 so genau wie möglich auf dem Amiga zu emulieren. Keine leichte Aufgabe, wie andere C64-Emulatoren und ihre Schwächen zeigen.
Um die möglichst exakte Nachbildung des Originals zu erreichen, sind extreme Hardwareanforderungen nötig. So erreicht Frodo auf einem 68040 mit 25 MHz gerade die halbe Geschwindigkeit des Original-C64. Ergebnis dieses Aufwands ist aber, daß auch Programme laufen, die den C64 bis zum letzten Taktzyklus ausnutzen. Für Liebhaber unabdinglich!
Frodo benötigt Images der Original-ROMs des C64. Diese dürfen dem Paket aus urheberrechtlichen Gründen nicht beiliegen. Die ausführliche Anleitung im AmigaGuide-Format erklärt aber, wie man an sie herankommt. Entsprechend dem ehrgeizigen Ziel des Emulators, den C64 so genau exakt wie möglich nachzubilden, erscheinen die Einstellparameter des Programms reichlich ungewöhnlich. Hier wird von »Zyklenverhältnis Prozessor zu Grafik« oder »Berechnung simulierter Rasterstrahldurchläufe« gesprochen. Glücklicherweise gibt die Anleitung Anhaltswerte, ohne die »Nicht-C64-Freaks« wohl kaum eine Chance hätten. Andererseits lassen sich damit auch noch so kritische Programme zum Laufen bringen.
Es lassen sich sowohl die Amiga-Chips als auch Grafikkarten mit dem »CyBERgraphics«- und dem »EGS«-System « benutzen. Die Tonausgabe wird wahlweise über die »6581sid.library« emuliert oder erfolgt direkt über eine »SID-Karte« mit dem Soundchip des C64.
Fazit: Frodo mag manchem als maßlos übertrieben erscheinen. Doch Frodo darf nicht mit »normaler« Software verglichen werden. Das Programm ist ein Werkzeug für Liebhaber. *Christian Krenner/rk*

Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.1
Amiga-Modelle: Alle mit mind. 68020
Zusatz-Hardware: Keine

Autor: Christian Bauer
Registrierung: Freeware
Serie: Aminet, Verzeichnis »misc/emu«
Vertrieb: AMIGA-Magazin PD-Diskette

Audio-CD-Player: MultiCDPlayer V1.0

Klangvoll



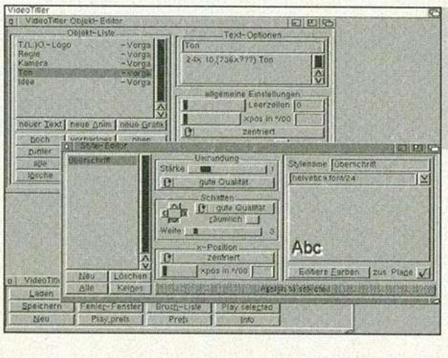
Die Idee, ein CD-ROM-Laufwerk als Audio-Player zu benutzen, ist nicht neu. Im Gegenteil: Die Vorfahren selbst modernster CD-ROM-Laufwerke waren Audio-CD-Player. Deren Funktionalität haben alle CD-ROM-Laufwerke bis heute quasi als Erbe beibehalten.
»MCDP V1.0« ist ein einfacher und recht kleiner (34 KByte) Audio-CD-Player für SCSI-CD-ROM-Laufwerke. Die Anpassung an den verwendeten SCSI-Controller samt CD-ROM-Laufwerk erfolgt via Tooltypes.
Das Programm bietet eine einfache, aber schöne und praktische Benutzeroberfläche im CD-Player-Look. 20 Musiktitel lassen sich per Gadget direkt anspringen. Buttons für Abspielen, Pause und Stop sowie für Titelsprung, Suchlauf und Auswurf sind vorhanden. Die Anzeigetafel im LCD-Look gibt Auskunft über den aktuellen Track und Index, sowie über Spielzeit und noch verbleibende Zeit in Bezug auf das aktuelle Lied wie auch die gesamte CD.
Per Button läßt sich der Titeleditor starten, mit dessen Hilfe sich Name, Interpret und die Titel der eingelegten CD eingeben lassen. MCDP ist dann in der Lage, die CD zu einem späteren Zeitpunkt wiederzuerkennen und deren Daten sofort zur Verfügung zu stellen.
Wie ein echter CD-Player läßt sich auch MCDP programmieren. Bis zu neun Programme stehen zur Verfügung und werden im Programmeditor geschrieben. Durch einfaches Klicken werden Titel an die programmierte Liste angehängt, aus ihr gelöscht und in ihr verschoben. Ein Mausklick genügt, um eines der fertigen Programme aufzurufen.
Fazit: MCDP besticht durch umfassende Funktionalität bei geringer Größe. Das Programm bietet alles, was ein CD-Player bieten soll, verzichtet auf unnötigen Schnickschnack und ist vor allem sehr einfach zu bedienen – ideal für den gelegentlichen Audio-CD-Genuß. *ww*

Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.0
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine

Autor: Boris Jakubaschk
Registrierung: Public-Domain
Serie: Aminet, disk/cd-rom

Abspanngenerator: VideoTitler V2.0

Ab-Spannend!



Konfiguration:
Betriebssystem: ab OS 2.0, benötigt MUI
Amiga-Modelle: Alle
Zusatz-Hardware: Keine

Autor: Andreas Ackermann
Registrierung: 80 Mark bei Andreas Ackermann
Serie: Time 416
Vertrieb: A.P.S. -electronic-, Sonnenborstel 31, 31634 Steimbke, Tel. (0 50 26) 17 00, Fax: (0 50 26) 16 15

Amigas Fähigkeiten im Bereich der Videobearbeitung sind hinlänglich bekannt. »VideoTitler« geht seinen eigenen Weg und beschränkt sich auf Abspänne, bietet in diesem Bereich aber alles, was das Herz begehrt.
Voll dem Trend entsprechend, beansprucht auch VideoTitler ein objektorientiertes Konzept für sich. Alle Bestandteile eines Abspanns sind Objekte. VideoTitler kennt derer drei: Texte, Grafiken und Animationen können über den Bildschirm gescrollt werden. Zu den Grafiken sind dabei auch Brushes zu zählen, als Animationen akzeptiert VideoTitler die Formate Anim5-, Anim7 und AnimBrush.
Zusätzlich zu Objekten gibt es die »Styles«. Diese stellen Objektattribute dar, die sich unabhängig definieren und einem oder mehreren Objekten zuweisen lassen. Wird ein Style geändert, ändert sich dementsprechend das Aussehen aller zugehörigen Objekte.
Jeder Style bekommt einen Namen und beinhaltet Angaben zur Umrandung, Schattierung, Position, zusätzlichen Bitplanes und zum Zeichensatz. Je nach Objekttyp werden allerdings nicht alle durch einen Style definierten Attribute beachtet. Eine Animation ignoriert beispielsweise Angaben zum Zeichensatz.
Zur Farbgebung bei Objekten und Hintergründen, die sich weit über eine schlichte Palettenfarbwahl hinaus erstrecken, bietet das Programm besonders interessante Funktionen. Den ersten beiden Palettenfarben eines Objekts sowie der Hintergrundfarbe kann ein Farbverlauf zugeordnet werden. Ausschließlich für den Hintergrund lassen sich farbige, bewegliche Copperbalken hinzuschalten. Die Funktion »Regenbogen« erlaubt, die Hintergrundfarbe über eine Sinusfunktion zu bestimmen, was interessante Effekte ergibt.
Fazit: VideoTitler ist ein äußerst interessantes Programm zum einfachen Generieren effektvoller Abspänne. Der Sharewarebeitrag ist vergleichsweise hoch, aber angemessen. *Christian Krenner/ww*

PD-Software: Neues aus dem Aminet

Durch die Schallmauer

Das Aminet ist der wichtigste Verteiler von Amiga-PD-Software. Wir stellen Ihnen die interessantesten neuen Veröffentlichungen und Versionen bekannter Programme vor.

Von Uwe Röhm

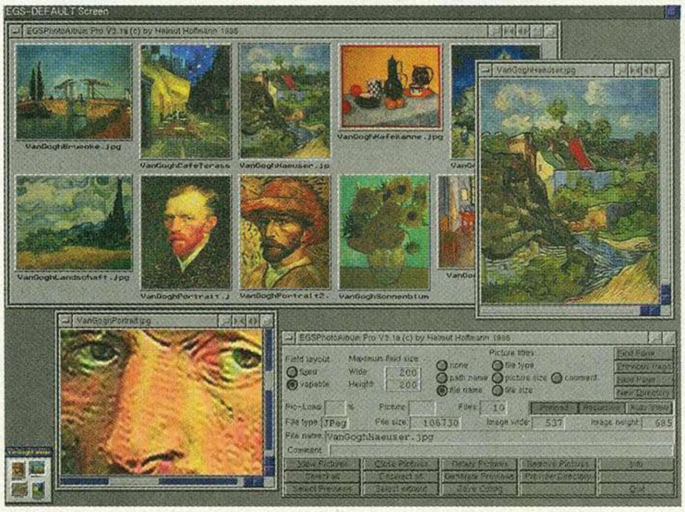
Es ist noch keine drei Monate her, da hatte das Aminet die Rekordmarke von 15 000 Archivdateien überschritten. Diesen Monat wurden dann bereits mehr als 20 000 Dateien gezählt – das Aminet expandiert explosionsartig. Viele der Neuzugänge sind Animationen, Bilder, Musikstücke oder Texte. So halten die größten Aminet-Server im Verzeichnis »pix/clip« nun über 8000 Clip-Art-Grafiken bereit.

ALynx 1.29 ist eine Umsetzung des »Lynx« Browsers für das WorldWideWeb von Unix. Er unterscheidet sich deutlich von anderen WWW-Programmen, da er nur reine Text-Anzeige bietet, diese aber immerhin in Farbe. Die Bedienung erfolgt komplett per Tastatur, beispielsweise wählt man mit den Cursor-Tasten einen Verweis aus, um dann mit Return das Zieldokument zu laden. Dafür läuft ALynx auch in einem beliebigen Shell-Fenster oder wahlweise auf einem eigenen Screen. Vor allem unterstützt er das gesamte Repertoire des WWW, einschließlich Formulareingabe, Mail, News und so weiter. Bilder und Töne können über externe Anzeigeprogramme dargestellt und abgespielt werden. Auch eine History und Bookmarks fehlen nicht. ALynx gibt es für beide großen TCP/IP-Netzpakete des Amiga: AS225 und AmiTCP. Die Programmoberfläche und die Dokumentation sind jedoch nur in Englisch.

Verzeichnis: comm/net

AmiWin 2.11 ist ein X-Server-Paket für den Amiga, eine Portierung des aktuellen »X11R6 Patchlevel 12« von Holger Kruse. Ein X-Server ist das Kernstück eines X11-Window-Systems, das vor allem aus der Unix-Welt bekannt ist. Er stellt die Grafikausgaben von X-Programmen dar, wobei es prinzipiell egal ist, auf welchen Rechnern die verschiedenen Programme laufen, denn X11 ist voll netzwerkfähig. So auch AmiWin, das sowohl AmiTCP, als auch die AS225-Netzsoftware unterstützt. Zusätzlich bietet es für lokale X-Klienten eine »Prozeß-zu-Prozeß«-Kommunikation an. Insgesamt überzeugt AmiWin durch sein modulares Konzept: Netzanbindung, Grafikausgabe, Tastaturtreiber und X11-Erweiterungen sind alle in einzelnen Treibermodulen ausgelagert. Dazu kommen diverse Libraries, die verschiedene Teile des Codes enthalten, die nur bei Bedarf geladen werden. Für die grafischen Ausgaben stehen mehrere Treiber parat, die derzeit ECS- und AGA-Amigas sowie Picasso-II-Grafikkarten und das CyberGraphX-System unterstützen und dabei von monochromer bis TrueColor-Darstellung alles abdecken. Die unregistrierte Version ist voll funktionsfähig und kommt mit dem »twm« Window-Manager, sowie ein paar angepaßten X-Klienten. Sie ist aber in Auflösung und Farbtiefe der Anzeige beschränkt und enthält auch bei weitem nicht alle angebotenen X-Klienten, Zeichensätze oder die gesamte Dokumentation.

Verzeichnis: gfx/x11; Shareware



EGSPhotoAlbum: Katalogisieren, Anzeigen und Präsentieren der privaten Bildersammlung mit viel Komfort

DTPrefs 1.0: Swen K. Stullich hat ein Voreinsteller-Programm für die Datatypes, die mehrere Optionen unterstützen, geschrieben. Das sind derzeit sieben an der Zahl. Deren Optionen mußte man bisher von Hand in Environment-Variablen eintragen. DTPrefs stellt nun dafür eine komfortable grafische Oberfläche bereit, die die »gtlayout.library« von »Term« benutzt. Ein Installer-Skript liegt bei. Die Dokumentation ist deutsch, das Programm selbst aber englisch.

Verzeichnis: util/wb; Mailware

EGSPhotoAlbum 5.2 und **EGSTV 5.2** sind zwei umfangreiche Softwarepakete für das EGS-Grafiksystem. Autor Helmut Hoffmann hat wirklich nicht mit Funktionen gegeizt. EGSPhotoAlbum vereinigt in sich Photo-CD-Anzeige, Bildverwaltung und -präsentation, während EGSTV eine Animations- und Videoschnittsoftware insbesondere mit Unterstützung der Framegrabber »VLab«, »IV24« und »Videocruncher« ist. Beide Programme bieten Zugriff auf Grafiken so ziemlich jeden bekannten Formats. Von IFF-ILBM über JPEG bis Photo-CDs sind es zusammen 21 Datenformate. Dazu können ab AmigaOS 3.0 auch Bilder- und Animationsdatatypes verwendet werden. Die grafischen Oberflächen benötigen zwingend das EGS System 6.0 oder höher. Damit lassen sich dann aber auch in TrueColor Übersichten und Slideshows von Bildverzeichnissen aufbauen, bzw. Videosequenzen grabben, schneiden und mit Effekten verändern. Beide Programme gibt es in deutschen und englischen Versionen mit jeweiliger Dokumentation.

Verzeichnis: gfx/board; Shareware

Yak 2.03 ist die neue, völlig überarbeitete Version des bekannten »Alles-in-Einem«-Commodities. Es bietet unter anderem Funktionen zum automatischen Aktivieren von Fenstern via Maus, Fenster können per Maus oder Tastatur nach vorne und hinten gestaffelt und Screens durchblättert werden.

Dazu kommen umfangreiche Definitionsmöglichkeiten für Tastaturkürzel, optionales Tastaturklicken, Abschalten des Laufwerk-Klicks, Maus- und Bildschirm-Blanker. Insgesamt wurden die Einstellmöglichkeiten deutlich erweitert und sind vor allem flexibler geworden. Ab AmigaOS 2.1 ist die Oberfläche für Deutsch lokalisiert, die Dokumentation liegt aber nur in Englisch und Französisch bei. *rk*

Verzeichnis: util/cdity

Neue Versionen

Programm	Programmart	Verzeichnis
Amiga E 3.2a	Programmiersprache	dev/e
CBE 4.0a	Clipboard-Erweiterung	util/cdity
ChaosPro 2.0	Fraktalgenerator	gfx/fract
CyberGraphX 2.08	Grafikkartentreiber	gfx/board
CyberShow 4.2	Bildanzeigeprogramm	gfx/board
DeluxePacMan 1.7	PacMan-Clone	game/misc
DFA 2.5	Adressenverwaltung	biz/dbase
ShapeShifter 3.1	Macintosh-Emulator	misc/emu
Term 4.4	Terminalprogramm	comm/term
UMS 11.6 beta	Universal-Message-System	comm/ums
VisualArts 2.5	GUI-Builder	dev/gui
VT 2.75	Anti-Virus-Programm	util/virus
Write 4.97	Texteditor	text/edit
XFig Rel. 5	Vektor-Zeichenprogramm	gfx/edit
Xv 2.18	Bildanzeige/-manipulation	gfx/edit

Vergleichstest Modems

Daten-schaufler

Modems sind Voraussetzung, um auf dem Daten-Highway zu surfen. Und sie sind inzwischen nicht mehr teuer, wie unser Testfeld beweist. V.34-Geräte sind schon ab ca. 260 Mark zu haben, V32bis-Geräte ab 100 Mark. Wir haben sechs V.34-Modems für Sie getestet.

von Walter Watzl

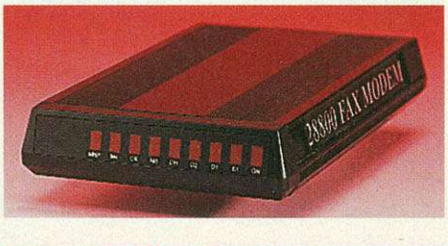
Alle Modems seien gleich, sollte man meinen, wenn sie die gleichen Übertragungs-Protokolle unterstützen. Daß dem nicht so ist, beweist unser Test. Sechs V.34-Modems müssen sich auf Fern- und Ortsleitung bewähren und zeigen, ob sie auch in der Lage sind, Faxe zu versenden.

Um optimalen Datendurchsatz zu erzielen, wurde die Schnittstelle auf 115200 bps konfiguriert. Da der Amiga 3000 diese hohe Geschwindigkeit auf der internen seriellen Schnittstelle selbst mit Turbokarte nicht problemlos verarbeitet, setzten wir die Schnittstellenkarte »MultiFace III« ein. Alle Übertragungstests wurden mit Term 4.4/030 und ZModem 3.1, Blockgröße 1 KByte durchgeführt.

So testen wir: Getestet wurden Verbindungsaufbau der Modems und erreichte Übertragungsgeschwindigkeit auf Orts- und Fernleitung. Dazu wurde das ZyXEL »2864« als Referenzgerät von allen anderen Modems angerufen und die erreichte Geschwindigkeit bzw. das verwendete Protokoll notiert. Akzeptiert wurden nur Verbindungen mit Fehlerkorrektur/Datenkompression nach V.42bis. Getestet wurden sowohl Versand als auch Empfang einer LhA-Datei (276 KByte), einer Text-Datei (322 KByte) und einer speziellen Textdatei (380 KByte, nur »a«s).

Testnetze waren das Ortsnetz von Donauwörth bzw. das Fernnetz Donauwörth-München. Die Verbindungen wurden jeweils zehnmal aufgebaut und die erreichten Verbindungsgeschwindigkeiten gemittelt. Die Fax-Fähigkeit wurde mit »Multifax Professional 4«, »GPFax« und »TrapFax« getestet. Dazu wurde ein Fax aus »PageStream3« an ein handelsübliches Faxgerät geschickt. Das Modem mußte die Geschwindigkeit von voreingestellten 14400 bps auf 9600 bps zurückschalten.

Das Testsystem bestand aus drei Amigas: einem Amiga 4000/040, 25 MHz, einem Amiga 3000 Tower mit Amiga-OS 3.1, 68040-Turbokarte (28 MHz) und Schnittstellenkarte bzw. Amiga 3000 mit Amiga-OS 3.1, Mercury040-Turbokarte mit 35 MHz und Schnittstellenkarte (»MultiFace III«). Am Amiga 4000 war das ZyXEL »2864« angeschlossen.



TKR FastLine

Für nur 350 Mark geht das V.34-Modem über den Ladentisch. Man erhält ein Gerät mit stabilem schwarzen Aluminiumgehäuse. Neun LEDs geben über den aktuellen Status Auskunft. Besonders interessant ist die »MNP«-LED: Blinkt sie, ist die Leitung schlecht und die interne Fehlerkorrektur verschickt defekte Datenpakete erneut.

Das Herz des Modems ist ein Rockwell-Chip, der alle nötigen Protokolle beherrscht. Neben den ITU-T-Protokollen V.34, V.32bis und anderen, beherrscht er auch den Rockwell-Standard V.FC. Fehlerkorrektur bzw. Datenkompression nach MNP 1 bis 5 und V.42/V.42bis sind selbstverständlich.

Datenbetrieb: Das FastLine stellt sich als angenehmer Zeitgenosse vor: Verbindungen sind relativ schnell hergestellt und erreicht werden immer hohe Leitungsgeschwindigkeiten. Ausnahmslos baute es V.34-Verbindungen mit 28800 bps und V.42bis auf. Allerdings war es in puncto »Effektive Übertragungsgeschwindigkeit« nicht die Nr. 1, aber zumindest guter Durchschnitt. Rund 2500 cps beim Senden und 3200 cps beim Empfangen erreichte es mit unserem Testarchiv (LhA-gepackt).

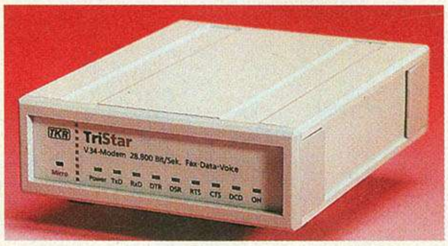
Faxbetrieb: Im Faxbetrieb gibt's keine Probleme. Das Modem beherrscht Faxkommandos der Klassen 1 und 2, womit alle Amiga-Programme zurechtkommen. Als Leitungsgeschwindigkeiten unterstützt es V.17, V.29 und V.27ter; Faxe gehen also mit maximal 14400 bps über die Leitung. Aber auch handelsübliche Faxgeräte werden unterstützt (9600 bps).

Ausstattung: Zum Modem erhält man auf Wunsch die DFÜ-CD »TKR OnLine« mit allen nötigen Programmen. U.a. erhält man »MultiFax light« zum Faxen, »MultiTerm light« als Terminalprogramm und Btx-Dekoder. Hat man kein CD-ROM-Laufwerk, bekommt man die Software auf Diskette. Das deutsche Handbuch ist vorbildlich.

Fazit: Das FastLine ist ein robustes, gutes V.34-Modem, das problemlos alle Aufgaben meistert. Günstig ist auch der Preis von 350 Mark, besonders in Anbetracht der gebotenen Leistung und der mitgelieferten Software.

AMIGA-TEST
sehr gut
FastLine
11,0 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

Preis: ca. 350 Mark
Anbieter: TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84



TriStar

Im preislichen Mittelfeld der V.34-Modems liegt mit 500 Mark Kaufpreis das »TriStar« von TKR. Die empfindliche Elektronik wird durch ein stabiles Aluminiumgehäuse in beige geschützt. Neun LEDs zeigen den aktuellen Betriebszustand des Modems an. Besonders interessant sind die Handshake-LEDs für Daten vom Amiga zum Modem (RxD/TxD) bzw. zwischen den Modems (RTS/CTS). An ihnen kann man z.B. feststellen, ob die Schnittstellengeschwindigkeit hoch genug gewählt wurde, um optimalen Datendurchsatz zu erreichen.

Durch Verwendung des Rockwell-Chips als Datenpumpe beherrscht das TriStar die üblichen ITU-T-Standards: V.34, V.32bis und V.42/V.42bis. Die älteren Protokolle MNP 1 bis 5 und V.FC sind ebenfalls im Chip integriert.

Datenbetrieb: Verbindungen zum Referenzmodem ZyXEL »Elite 2864D« wurden zwar immer nach V.34 und V.42bis aufgebaut, doch wurde nie die maximale Leitungsgeschwindigkeit von 28800 bps erreicht. Üblich waren Connects mit 26400 bps und 24000 bps. Die erreichte effektive Übertragungsgeschwindigkeit stand erstaunlicherweise den schnelleren Verbindungen der anderen Testteilnehmer in nichts nach.

Faxbetrieb: Die Übertragungsprotokolle für den Faxbetrieb sind standesgemäß: V.17, V.29 und V.27ter. Versand und Empfang von Faxen mit bis zu 14400 bps werden unterstützt. Das TriStar beherrscht Faxkommandos der Klassen 1, 2 und 2.0. Problemlos funktionierte es nur mit »GPFax« und »TrapFax«, bei »MultiFax4« kam es wiederholt zu Abbrüchen.

Ausstattung: Für das TriStar gelten die gleichen Aussagen, wie für das FastLine. Das mitgelieferte Handbuch beschreibt die AT-Befehle und S-Register detailliert, DFÜ-Grundlagen sucht man allerdings vergeblich.

Fazit: Das TriStar ist ein ordentliches Gerät, dessen Preis noch akzeptabel ist. Ein Teil der Probleme kann auf die Version des Modem-Betriebssystems geschoben werden (ROM-Version 1.09). Eine neue Version bzw. die Vorgängerversion schaffen Abhilfe.

AMIGA-TEST
gut
TriStar
9,7 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

Preis: ca. 500 Mark
Anbieter: TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84



ZyXEL Elite 2864D

Teuerstes V.34-Modem im Test ist für 1200 Mark das »Elite 2864D« von ZyXEL. Zweifelsohne bietet es auch die meisten Möglichkeiten. Es ist das einzige Modem im Testfeld, das sich nachträglich auf ISDN-Fähigkeit erweitern läßt. Es verfügt über eine parallele Schnittstelle. So kann man das Modem als einziges ohne laufenden Computer zum Faxe empfangen und ausdrucken benutzen. Rüstet man es mit Speicher auf, kann man Faxe auch intern speichern lassen und später in den Computer übertragen bzw. ausdrucken. Hervorragend ist die Statusanzeige mit 21 LEDs.

Im ZyXEL sucht man einen Modem-Chip vergeblich, DSPs findet man stattdessen. Sie übernehmen die Signalaufbereitung. Zu den wichtigsten unterstützten Protokollen zählen V.34, V.32bis, MNP 1 bis 5 und V.42/V.42bis; die ZyXEL-Protokolle mit 16 800 bzw. 19 200 bps beherrscht es ebenfalls.

Datenbetrieb: Das ZyXEL zeigt sich von der problemlosen Seite. V.34-Verbindungen werden mit maximaler Geschwindigkeit aufgebaut. Die Übertragungsgeschwindigkeit liegt mit etwa 3200 cps bei der Übertragung des Testarchivs relativ hoch.

Faxbetrieb: Neben dem üblichen Senden und Empfangen von Faxen mit laufendem Computer, bietet es auch die Möglichkeit, Faxe in den internen Speicher abzulegen bzw. ankommende Dokumente via internem Parallelport direkt auf einem Drucker auszugeben. Es lassen sich alle Drucker anschließen, die DeskJet-/LaserJet-kompatibel (PCL II) sind.

Ausstattung: Software für den Amiga (Fax-, Btx- oder ein Terminalprogram) ist nicht im Lieferumfang, dafür ein sehr ausführliches und gutes deutsches Handbuch und ein Kabelset. Das ZyXEL läßt sich über AT-Kommandos und über Tasten direkt an der Gerätefront konfigurieren.

Fazit: Der stolze Preis von fast 1200 Mark rechnet sich beim Elite 2864D, wenn man die Möglichkeiten ausnutzt (Erweiterbarkeit auf ISDN, Faxe ohne Computer empfangen). Günstiger kommen Besitzer eines älteren Modells weg: sie zahlen nur 600 Mark.

AMIGA-TEST
sehr gut
Elite 2864D
10,4 von 12
GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95

Preis: ca. 1200 Mark
Anbieter: Point Computer GmbH, Rosental 3-4, 80331 München, Tel. (0 89) 68 64 60, Fax (0 89) 50 72 71



LightSpeed 2880

Zu den günstigen Modems wiederum zählt das »LightSpeed 2880« im Vertrieb von Cross Computersysteme. Das V.34-Gerät zeigt seinen aktuellen Status über neun LEDs an. Eine davon gibt Auskunft über die Aktivitäten der Fehlerkorrektur. Blinkt die Diode, werden fehlerhafte Datenpakete erneut verschickt.

Das Modem ist konventionell aufgebaut, d.h. die Signalaufbereitung übernimmt eine Datenpumpe (Modem-Chip) von Rockwell. Zu den unterstützten Protokollen zählen u.a. V.34 (28 800 bps), V.32bis (14 400 bps), Fehlerkorrektur nach MNP 2 bis 4 und V.42 und Datenkompression nach MNP 5, 10 und V.42bis.

Datenbetrieb: Im Test konnte das LightSpeed zwar immer eine sichere V.34/V.42bis-Verbindung aufbauen, jedoch gelang dies meist nur mit 24 000 bps. Höhere Leitungsgeschwindigkeiten waren die Ausnahme. Dieses Verhalten änderte sich auch nicht, als statt dem ZyXEL das TKR TriStar die Anrufe entgegen nahm. Die effektive Übertragungsgeschwindigkeit liegt mit ca. 2500 cps trotzdem im Mittelfeld.

Faxbetrieb: Das Modem unterstützt Faxkommandos der Klasse 1 und 2. Damit lassen sich alle drei Amiga-Faxprogramme einsetzen. Probleme gab es lediglich mit »MultiFax 4«. Da das Modem die Protokolle V.17, V.29 und V.27ter unterstützt, ist der Versand und Empfang mit 14 400 bps möglich.

Ausstattung: Zum LightSpeed wird ein 96seitiges deutsches Handbuch mitgeliefert, auf Wunsch erhält man auch eine Diskette mit einem Shareware-Terminalprogramm. Alle nötigen Kabel liegen dem Modem bei.

Fazit: Das LightSpeed reizt mit einem relativ günstigen Anschaffungspreis, doch offenbar hat es einige Schwierigkeiten (zumindest mit dem ZyXEL und dem TriStar) Verbindungen mit maximaler Geschwindigkeit (28 800 bps) nach V.34 aufzubauen.

AMIGA-TEST
gut
LightSpeed 2880
9,6 von 12
GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95

Preis: ca. 380 Mark
Anbieter: Cross Computersysteme GmbH, Körnebachstr. 95, 44143 Dortmund, Tel. (02 31) 11-334, Fax (02 31) 53 11-333



Courier V.34

Das zweitteuerste Modem im Testfeld ist das »Courier V.34« von US-Robotics: Es kostet ca. 1000 Mark. Zwölf LEDs zeigen den Status des Modems. Eine mit »ARQ/Fax« bezeichnete LED zeigt die Aktivität der Fehlerkorrektur an, so daß schlechte Verbindungen schnell erkannt werden. Praktisch ist der Regler, mit dem man die Lautstärke einstellt.

Im Gegensatz zu den meisten Modems verwendet US-Robotics spezielle Prozessoren (DSPs), um die Signale zu erzeugen. Vorteil: Alle Protokolle sind als Software im Modem in einem Flash-ROM gespeichert. Ein neues EPROM zu brennen ist unnötig, da das Flash-ROM vom Computer aus neu programmiert wird. Neben den Standard-Protokollen, wie V.34, V.32bis, MNP 2 bis 5, V.42 und V.42bis beherrscht es auch die Firmenstandards HST, V.32terbo und V.FC.

Datenbetrieb: Etwas störrisch verhält sich das Courier V.34, was die Leitungsgeschwindigkeit angeht. Der Großteil der Verbindungen werden mit nur 26 400 bps aufgebaut. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist mit 2600 cps bei 26 400 bps bzw. 2800 cps bei 28 800 bps guter Durchschnitt. Allerdings erwartet man in Anbetracht des Kaufpreises etwas höhere Werte.

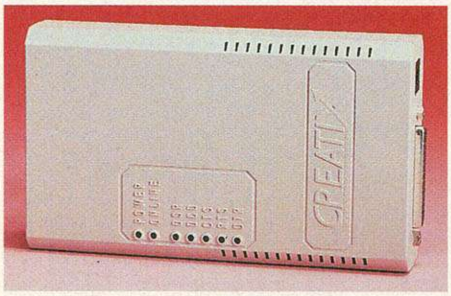
Faxbetrieb: Da das Courier V.34 nur Faxkommandos der Klassen 1 und 2.0, nicht jedoch 2 beherrscht, lassen sich Dokumente nicht mit »TrapFax« versenden. Mit »MultiFax 4« geht's auch nicht ohne Probleme – lediglich »GPFax« erledigt diese Aufgabe perfekt. Die Daten gehen mit maximal 14 400 bps (V.17) über die Leitung, aber auch 9600 bps (V.29) und 4800 bps (V.27ter) werden unterstützt.

Ausstattung: Software für den Amiga liegt nicht bei und muß selbst besorgt werden. Alle nötigen Kabel und ein im Vergleich zu anderen Modems mächtiges Netzteil liegen bei. Das deutsche Handbuch ist sehr ausführlich und auch für Anfänger leicht verständlich.

Fazit: Betrachtet man nur die technischen Daten im Vergleich zu den Anschaffungskosten, überzeugt das Courier V.34 nicht. Trostpflaster sind das hervorragende Handbuch, der sehr gute Support und die umfangreiche Konfigurierbarkeit des Modems.

AMIGA-TEST
gut
Courier V.34
9,7 von 12
GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95

Preis: ca. 1000 Mark
Anbieter: Point Computer GmbH, Rosental 3-4, 80331 München, Tel. (0 89) 68 64 60, Fax (0 89) 50 72 71



Creatix SG 2834

Das Creatix »SG 2834« ist mit rund 260 Mark das günstigste Modem im Test. Das Gehäuse ist aus Kunststoff und einen Ein-/Ausschalter sucht man vergebens.

Wie in den meisten Modems verrichtet auch im SG 2834 ein Rockwell-Chip seinen Dienst. Automatisch beherrscht es dann neben V.34 und V.32bis, um die wichtigsten zu nennen, auch V.FC. Die Protokolle MNP 1 bis 5, 10 und V.42/V.42bis zur Fehlerkorrektur und Datenkompression gehören ebenfalls zum Repertoire.

Datenbetrieb: Leider funktioniert das Modem in den Firmeneinstellungen nicht einwandfrei. So ließ sich zunächst nicht das Hardware-Handshake aktivieren. Stellt man es im Terminalprogramm ein, reagiert das Modem nicht mehr. Erst die Befehlssequenz »AT&K3&R0&S0\N4W1&W« brachte es zur Räson. Verbindungen baute das SG 2834 oft ohne Fehlerkorrektur auf. Die Folge: Datenmüll auf dem Bildschirm – an Dateiübertragung ist nicht zu denken. Zahlreiche Verbindungen wurden zwar aufgebaut, aber nach kurzer Zeit wieder abgebrochen. Klappte ein Connect mit V.34/V.42bis, erreichte es zumindest auf der Fernleitung nur selten 28 800 bps – auf der Ortsleitung dagegen fast immer.

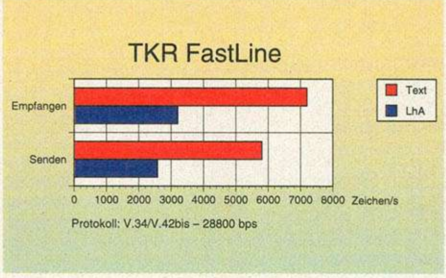
Faxbetrieb: Theoretisch müßte der Versand und Empfang von Faxen möglich sein, da das SG 2834 Faxkommandos der Klasse 1 und 2 versteht. Praktisch konnte kein Amiga-Programm ein Fax versenden. Egal, wie das Modem gesteuert wurde, kam das Dokument entweder nicht lesbar an oder es lies sich erst gar keine stabile Verbindung herstellen.

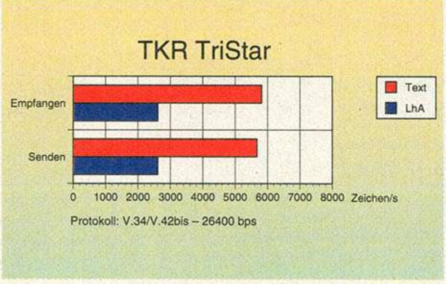
Ausstattung: Neben dem Modem erhält man eine dünne Anleitung in Deutsch. Befehle und S-Register werden zu knapp erklärt. Die benötigten Kabel sind im Lieferumfang enthalten, Amiga-Software nicht.

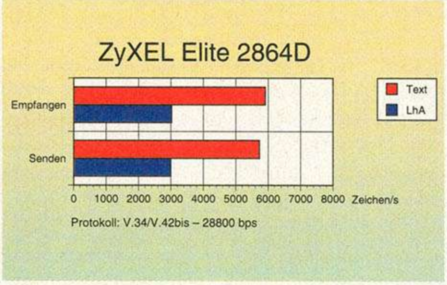
Fazit: Der sehr günstige Preis von 260 Mark schlägt sich in der Qualität des Geräts nieder. Was man sich beim Kauf spart, gibt man für fehlerhafte Verbindungen schnell wieder aus.

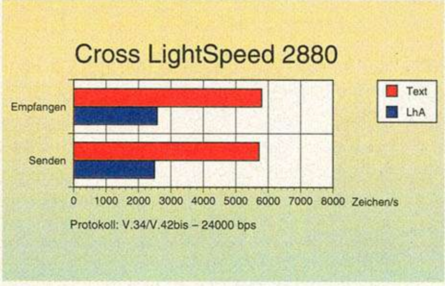
AMIGA-TEST
gut
SG 2834
9,2 von 12 — GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95

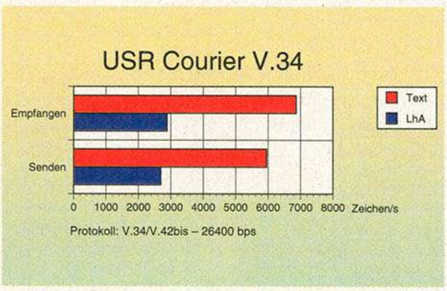
Preis: ca. 260 Mark
Anbieter: Creatix Polymedia GmbH, Fasanerieweg 15, 66121 Saarbrücken, Tel. (06 81) 9 82 12-0, Fax (06 81) 9 82 12-66

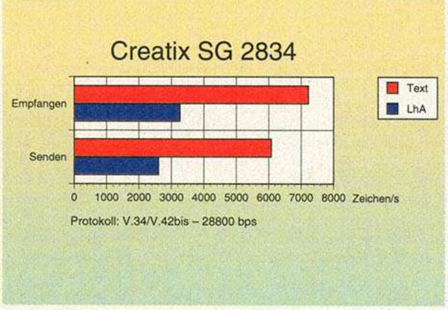












Die Testkandidaten in der Übersicht

Bezeichnung	TKR Fastline	TKR TriStar	ZyXEL Elite 2864D	Cross LightSpeed 2880	USR Courier V.34	Creatix SG 2834
AT-Befehlssatz	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Max. Datenrate (in bps)	115 200	115 200	115 200	460 800	115 200	115 200
Protokolle[1]	V.34, V.32bis	V.34, V.32bis	V.34, V.32bis	V.34, V.32bis	V.34, V.32bis	V.34, V.32bis
Datenkompression/Fehlerkorrektur	MNP 1 bis 5, V.42/V.42bis	MNP 1 bis 5, V.42/V.42bis	MNP 1 bis 5, V.42/V.42bis	MNP 2 bis 5, 10, V.42/V.42bis	MNP 2 bis 5, V.42/V.42bis	MNP 1 bis 5, 10, V.42/V.42bis
BZT-Zulassung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Faxbefehlssatz	Klasse 1 + 2	Klasse 1, 2 + 2.0	Klasse 1,2 + 2.0	Klasse 1 + 2	Klasse 1 + 2.0	Klasse 1 + 2
Faxprotokolle	V.17, V.29, V.27ter	V.17, V.29, V.27ter	V.17, V.29, V.27ter	V.17, V.29, V.27ter	V.17, V.29, V.27ter	V.17, V.29, V.27ter
serielles Kabel	liegt bei	liegt bei	liegt bei	liegt bei	liegt bei	liegt bei
Telefonkabel	liegt bei	liegt bei	liegt bei	liegt bei	liegt bei	liegt bei
Handbuch	Deutsch, 135 Seiten	Deutsch, 85 Seiten	Deutsch, 140 Seiten	Deutsch, 95 Seiten	Deutsch, ca. 100 Seiten	Deutsch, ca. 60 Seiten
Preis (inkl. MwSt.)	350 Mark	500 Mark	1200 Mark	380 Mark	1000 Mark	260 Mark
Besonderheiten	Amiga-Programme im Lieferumfang Faxprogramm MultiFax light, Btx-Dekoder MultiTerm light, Terminalprogramm NComm	Amiga-Programme im Lieferumfang Faxprogramm MultiFax light, Btx-Dekoder MultiTerm light, Terminalprogramm NComm	sehr gutes Handbuch, Druckerschnittstelle, Faxe direkt aus dem Modem druckbar, Faxempfang ohne Computer möglich	unterstützt auch V.32terbo, Lautstärkeregler		kein Powerschalter, RTS/CTS-Handshake muß erst über »AT&K3&R0&S0\N4W1&W« aktiviert werden

[1] Alle Modems unterstützen die Protokolle Bell 103, Bell 212A, V.32, V.22bis, V.22 und V.21

Sirius-Genlock



AMIGA-TEST
sehr gut
Sirius II
10,9 von 12
GESAMT-URTEIL AUSGABE 09/95
Preis/Leistung
Dokumentation
Bedienung
Verarbeitung
Leistung

electronic-design

1.798,-- DM

Audio und Video
Zum Videobild gehört auch der gute Ton. Beim Sirius-Genlock lassen sich zwei Tonquellen z.B. vom Videoplayer, CD-Spieler oder Mikrofon mischen. Natürlich können die Audiofader automatisch oder bildunabhängig gesteuert werden.



Bild und Ton

Blue-Box-Keying
Eine beliebige Hintergrundfarbe im Videobild (meistens blau) kann ausgestanzt und durch eine Grafik, ein Bild oder sonstige Computerszene ersetzt werden. So bezwingen Sie den Mount-Everest vom Wohnzimmer aus!

Alphachannel
Die bei guten Genlocks üblichen Stanz- und Fadingfunktionen wurden um den Alphachannel erweitert. Damit läßt sich z.B. eine Einblendung klar hervorheben, ohne den Hintergrund völlig zu verdecken.



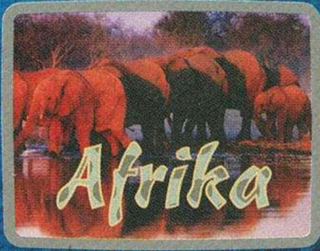
Alphachannel

Autofader
Neben dem extrem sauber und gleichmäßig ablaufenden manuellen Fading, kann dies auch automatisch erfolgen. Die Fade-Dauer ist für Video und Computer getrennt einstellbar (0,5...20s).

Vertrieb in Österreich:
ART
ANIMATION RAYTRACING TEAM
3300 Amstetten, Feldstraße 13
Tel. 0043 - (0) 7472 / 63566-0

Standby- und Bypass-Modus
Das Genlock kann immer angeschlossen bleiben! Im Standby-Modus wird das Computerbild 1:1 zum Monitor durchgeschaltet und das Videobild unverändert zu den Videoausgängen. Lästiges An- und Abstecken des Genlocks entfällt.

Softwaresteuerung
Damit können z.B. Scala Scripts oder Videotitel vollautomatisch eingeblendet oder die Keyfunktion invertiert werden. Ideal auch beim Schneiden mit dem Computer, da einem viele Handgriffe abgenommen werden.



Titel & Grafik

Testbild zur Einmessung
Ein geeichter Testbildgenerator im Sirius-Genlock erlaubt das exakte Einmessen auf Ihren Computer. Dadurch lassen sich Video- und Computerbild perfekt angleichen und verhindern übersteuerte oder zu dunkle Aufnahmen.

Video-Enhancer
Das Sirius-Genlock bietet optimale Signalqualität. Zusätzlich können Farbe, Helligkeit, Kontrast und Farbton geregelt werden. Durch die Signalaufbereitung werden Kopien besser als ohne Genlock.

Für alle Amigas und auch PC
Mit der Pegasus PC->Video Karte kann dieses Genlock auch am MS-DOS Rechner betrieben werden.



Blue-Box-Keying

Electronic-Design GmbH Detmoldstr. 2 80935 München
Tel: 089 / 351 50 18 Fax: 089 / 354 35 97
Internat: Phone:+49-89 / 354 53 03
Fax: +49-89 / 354 56 74

Marktübersicht Modems

Bezeichnung	Max. Datenrate zum Amiga	Protokolle	Fehlerkorektur/ Datenkompression	BZT-Siegel	Fax-Befehls-satz	Fax-Protokoll	Handbuch	Preis Empfehlung/ Straße (inkl. MwSt.)	Anbieter
ACEEX DM-1414 VE	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	228/–[1] Mark	Point GmbH
Creatix LC 144 VF	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, MNP 10, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	–[1]/230 Mark	Creatix Poymedia GmbH
ComCom 1414VE	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, MNP 10, V.42, LAPM	ja	Klasse 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	229/–[1] Mark	ComCom GmbH
Connect XL 288	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.29, V.27ter	Deutsch	399/–[1] Mark	Connect Service Riedlbauer GmbH
E-Tech E288MX	115 000 bps	V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	398/–[1] Mark	Point GmbH
Galaxy 2814-ES	115 200 bps	V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-4, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1, opt. Klasse 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	339/–[1] Mark	ABC Computer GbmH
GM-288V+FAX	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.33, V.27ter, V.29	Deutsch	498/–[1] Mark	Blatzheim GmbH
GM-144Vbis+FAX/1	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter, V. 29	Deutsch	298/–[1] Mark	Blatzheim GmbH
HAYES Optima 288+FAX	230 400 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.22bis, V.22, V.23, V.21	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	749/–[1] Mark	Connect Service Riedelbauer GmbH
Lightspeed 2880	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.23, V.21	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	399/–[1] Mark	Connect Service Riedelbauer GmbH und Cross GmbH
MicroLink 14.4TQ	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.21	MNP 4/5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1, 2 und 2.0	V.17, V.33, V.29, V.27ter	Deutsch	329/–[1] Mark	ELSA GmbH
MicroLink 28.8TQV	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.21	MNP 4/5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1, 2 und 2.0	V.17, V.33, V.29, V.27ter	Deutsch	529/498 Mark	ELSA GmbH und Point GmbH
Motorola 3400 Pro	115 200 bps	V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	498/–[1] Mark	Point GmbH
Pearl 1414-TVQE	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	–[1]	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	–[1]/189 Mark	Pearl Agency GmbH
Pearl Voice-1414-TVQE	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	–[1]	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	–[1]/240 Mark	Pearl Agency GmbH
Pearl V.34-2814-TVQE	86 400 bps	V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	–[1]	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	–[1]/290 Mark	Pearl Agency GmbH
SMARTY 19.2 TI Voice	115 200 bps	V.32terbo, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 2	V.17	Deutsch	395/–[1] Mark	Dr. Neuhaus Mikroelektronik GmbH
Spirit Rocket V.34	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23	MNP 1-5, MNP 10, V.42, LAPM	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	449/–[1] Mark	ComCom GmbH
Spirit Rocket 28.800	115 200 bps	V.FC, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, MNP 10, V.42, LAPM	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	349/–[1] Mark	ComCom GmbH
Spirit Scorpio V.34	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, MNP 10, V.42, LAPM	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	349/–[1] Mark	ComCom GmbH
Spirit Swift V.32bis	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, MNP 10, V.42, LAPM	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	299/–[1] Mark	ComCom GmbH
TKR SpeedStar	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	198/–[1] Mark	TKR GmbH & Co. KG
USR Sportster 14.4	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	318/–[1] Mark	Point GmbH
USR Sportster V.34	115 200 bps	V.34, V.FC, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2.0	V.17, V.29	Deutsch	498/–[1] Mark	Point GmbH
ZyXEL Elite 2864 D	115 200 bps	V.34, V.32 bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21, ZyXEL 19.2 und 16.8	MNP 1-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1, 2 und 2.0	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	1199/–[1] Mark	Connect Service Riedelbauer GmbH, Point GmbH
ZyXEL EG+	76 800 bps	V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21, ZyXEL 19.2 und 16.8	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1 und 2	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	798/–[1] Mark	Connect Service Riedelbauer GmbH, Point GmbH
ZyXEL EG	57 600 bps	V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, ZyXEL 16.8	MNP 2-5, V.42/V.42bis	ja	Klasse 1, 2 und 2.0	V.17, V.29, V.27ter	Deutsch	668/–[1] Mark	Point GmbH

[1] k.A.

Anbieter: ABC Computer GmbH, Hermann-Wüsthof-Ring 16, 21035 Hamburg, Tel. (0 40) 7 34 88-1 40, Fax (0 40) 7 34 88-1 45; Blatzheim Datensysteme und Kommunikationstechnik GmbH, Moltekplatz 3, 53173 Bonn, Tel. (02 28) 95 70 70, Fax (02 28) 36 17 89; ComCom GmbH, Ackerstr. 186, 40235 Düsseldorf, Tel. (02 11) 67 60 69, Fax (02 11) 6 91 11 89; Connect Service Riedlbauer GmbH, Bischofstr. 89, 47809 Krefeld, Tel. (0 21 51) 54 30 71, Fax (0 21 51) 51 12 36; Creatix Polymedia GmbH, Fasanerieweg 15, 66121 Saarbrücken, Tel. (06 81) 9 82 12-0, Fax (06 81) 9 82 12-66; Cross Computersystems GmbH, Körnebachstr. 95, 44143 Dortmund, Tel. (02 31) 53 11-334, Fax (02 31) 53 11-333; Dr. Neuhaus Mikroelektronik GmbH, Haldenstieg 3, 22453 Hamburg, Tel. (0 40) 55 30 40, Fax (0 40) 55 30 41 80; ELSA GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. (02 41) 9 17 70, Fax (02 41) 9 17 76 00; Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (0 76 31) 3 60-2 00, Fax (0 76 31) 3 60-4 44; POINT Computer GmbH, Rosental 3-4, 80331 München, Tel. (0 89) 68 64 60, Fax (0 89) 50 72 71; TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84

AMIGA play

GROSSER SPIELETEIL 10/95

Spiele-Hits der AMIGA-Play-Leser

1. Siedler	*Blue Byte*
2. Biing!	*Magic Bytes*
3. UFO	*MicroProse*
4. Pinball Illusions	*21st Century*
5. Elite 2	*Konami/Gametek*
6. Colonization	*Microprose*
7. Sim City 2000	*Maxis*
8. Ambermoon	*Thalion*
9. Oldtimer	*Max Design*
10. History Line	*Blue Byte*



Die fünf glücklichen Gewinner unserer monatlichen Spiele-Hits-Auslosung stehen wieder fest: Je fünfmal **Fears,** gestiftet von **Attic** gewinnen:

U. John, 36433 Bad Salzungen
H. Johannesson, 23560 Lübeck
D. Mäurer, 53804 Much
N. Menzel, 12529 Berlin
V. Lappnau, 51545 Waldbröl

Schicken Sie uns eine Postkarte mit Ihren drei aktuellen Lieblingsspielen. **Geben Sie dabei bitte Ihren Computertyp an, damit wir Ihnen das passende Spiel schicken können.** Wie immer haben wir fünfmal das »Spiel des Monats« zu vergeben; ein von uns in jeder Ausgabe gewähltes, brandaktuelles Spitzen-Game. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen sich nicht beteiligen.

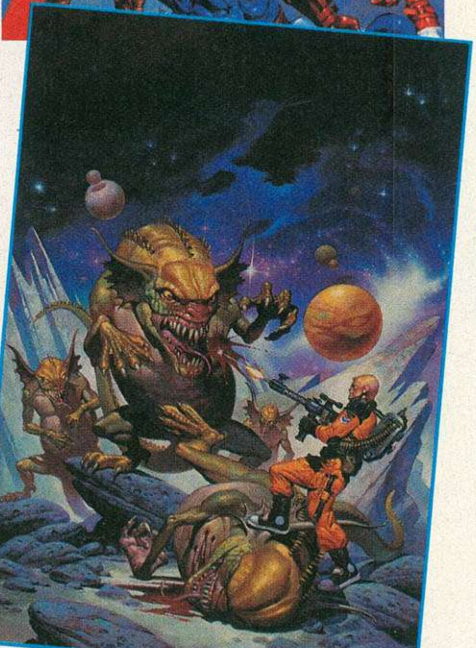
Ihre Postkarte schicken Sie bitte an:

MagnaMedia Verlag AG
AMIGA-Redaktion
Stichwort: Spiele-Hits
85531 Haar bei München

INHALT







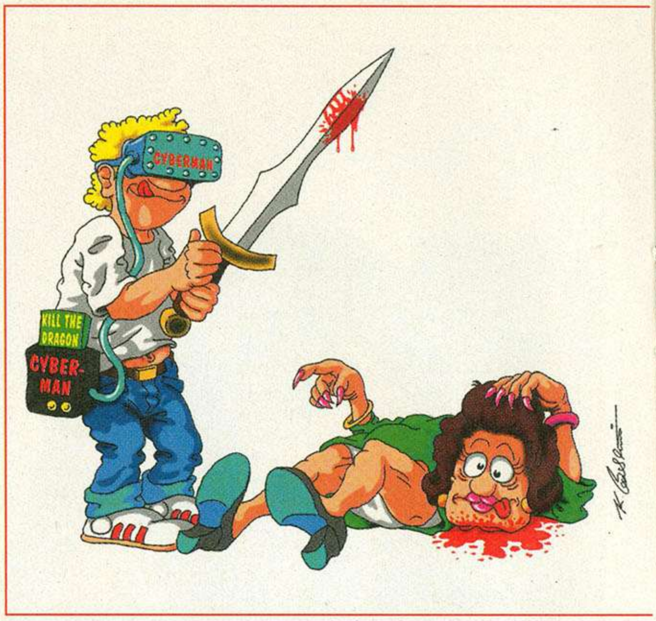


KÜNSTLICHE REALITÄT

i-glasses!

Reisen in die dritte Dimension, totale Realitätsnähe und phantastischen Spielespaß verspricht eine neuartige 3-D-Brille für den Amiga. AMIGA-Play sagt Ihnen, was hinter dieser neuen Technik steckt.

von Enno Bruns und Ralf Kottcke



Hermann im Cyberspace: Die totale Abschottung von der Umwelt hat beim Spielen auch ihre Tücken

Herkömmliche Bildschirme haben einen Nachteil: Die Darstellung auf dem mehr oder weniger flachen Bildschirm ist lediglich zweidimensional. Der räumliche Eindruck fehlt völlig. Die bekannte Papierbrille mit rot und grün eingefärbten Gläsern ist auch keine Lösung, weil damit Farbinformation verlorengeht. Eine dreidimensionale und farbige Darstellung des Computerbildes ist nur mit speziellen Geräten möglich, die jedem Auge ein separates, farbiges Bild zuführen. Mit den »i-glasses!« (wird wie »eye-glasses« ausgesprochen) präsentiert der amerikanische 3-D-Spezialist »Virtual I.O.« ein solches System.



Cyberhelm: Die »i-glasses!« wird es in unterschiedlichen Ausbaustufen geben. Weil der Amiga keinen VGA-PAL-Wandler braucht, kann man die preiswerte Grundversion benutzen.

Theorie...

Das vergleichsweise leichte, brillenähnliche Gerät (nur 240 Gramm) hat zwei Mini-Bildschirme, einen für jedes Auge. Die Auflösung der i-glasses enspricht ungefähr der eines Monitors mit 400 x 300 Bildpunkten. Der Clou der i-glasses befindet sich allerdings hinten am Gerät: Hier registriert ein Sensor alle Kopfbewegungen. Die Software setzt die Signale des Sensors in Bewegungen des 3-D-Bildes um. Bewegen Sie beispielsweise in Ihrem imaginären Raumgleiter den Kopf nach rechts, folgen Bild und Raumschiff dieser Bewegung. Das gleiche passiert, wenn Sie nach unten schauen: Die Sensoren des Helms stellen auch in diesem Fall die Position des Blickfelds fest und übermitteln die Werte an den Computer. Sie steuern den Programmablauf also allein durch Ihre Kopfbewegungen. Der Hersteller nennt dieses Verfahren »Head-Tracking«. Das ermöglicht völliges Abtauchen in virtuelle, vom Computer berechnete Welten (im Fachjargon auch oft als »Cyberspace« bezeichnet). Zum dreidimensionalen Sehen gehört natürlich auch der passende Sound. Dafür sorgt bei den i-glasses! ein integrierter Stereo-Kopfhörer, der mit seinem erstaunlich guten Klang die 3-D-Illusion abrundet. Falls man eine Stereoanlage verwendet, kann man das Modell auch ohne Kopfhörer betreiben.

... und Praxis

Das Anschlußkabel ist zwar recht lang, aber übertrieben frei sollten Sie sich mit den i-glasses trotzdem nicht bewegen. Spätestens nach einigen Umdrehungen im Cyberspace sind Sie mehrfach vom Kabel umschlungen – auch droht bei der Jagd nach einem virtuellen Feind ständig die Kollision mit einem realen Gegenstand, einer Schrankecke beispielsweise. Weil das Head-Tracking-System aber ohnehin nur die Richtungsinformation übermittelt, wird zum Spielen meist noch die Tastatur gebraucht. Der 3-D-Genuß wird also meist im Sitzen stattfinden.

Zur Demonstration hat der Hersteller mit 3-D-Spezialkameras einige Videos aufgenommen. Die damit erzeugte Illusion ist wirklich beeindruckend. Sie erleben ein Basketball-Spiel, als ständen Sie direkt auf dem Spielfeld. Der zusätzlich integrierte Stereo-Kopfhörer macht das dreidimensionale Erlebnis perfekt. Weil das Angebot an 3-D-Videos noch recht übersichtlich ist, werden die i-glasses! zunächst wohl hauptsächlich zum Spielen eingesetzt.

Für 3-D-Brillen am besten geeignet sind natürlich Programme mit viel Bewegung wie Autorennen, Flugsimulatoren und Action-Spiele. Dabei läßt sich die 3-D-Technik aber auch für »ernsthafte« Zwecke einsetzen. Mit 3-D-Entwicklungsprogrammen ist z.B. die Simulation von Gebäuden und sogar ganzen Stadtteilen möglich. Die Gebäude existieren dabei nur im Computer. Trotzdem können Sie sich darin bewegen, als sei alles real vorhanden. Mögliche Planungsfehler lassen sich so leichter entdecken. Raytracer wie Real3D oder Cinema4D wären für eine Anpassung also gut geeignet.

Rund 1300 Mark soll die Grundversion für den Amiga kosten. Ein Video-Eingang ist enthalten, Head-Tracker und ein VGA-PAL-Adapter, wie ihn die PC-Version benötigt, fehlen allerdings. Wer sein Modell später einmal aufrüsten will, kann das fehlende Zubehör nachkaufen. Ausbaustufen und zugehörige Preise finden Sie im Kasten »i-glasses!«

In der Grundversion lassen sich die i-glasses! an jeden Amiga mit einem »Video-out« anschließen. Namentlich sind das der Amiga 1200, CDTV und CD32 sowie alle Grafikkarten mit Video-Ausgang. Dazu kann man die Cyberbrille natürlich auch an jeden PAL-Videogerät anschließen. Video-Player/Recorder oder Laserdisc-Player bieten sich hier an.

Wer sich von den phantastischen Eigenschaften dieser 3-D-Brille überzeugen will, hat bei einer der diesjährigen Computermessen Gelegenheit dazu. Bei Erscheinen dieser Ausgabe soll die Brille auch im Handel sein. ■

i-glasses!

Den Cyberhelm »i-glasses!« gibt es in unterschiedlichen Ausbaustufen. Bereits die Grundversion läßt sich am Amiga und auch an Video-Recordern betreiben. Hier sind die voraussichtlichen Preise.

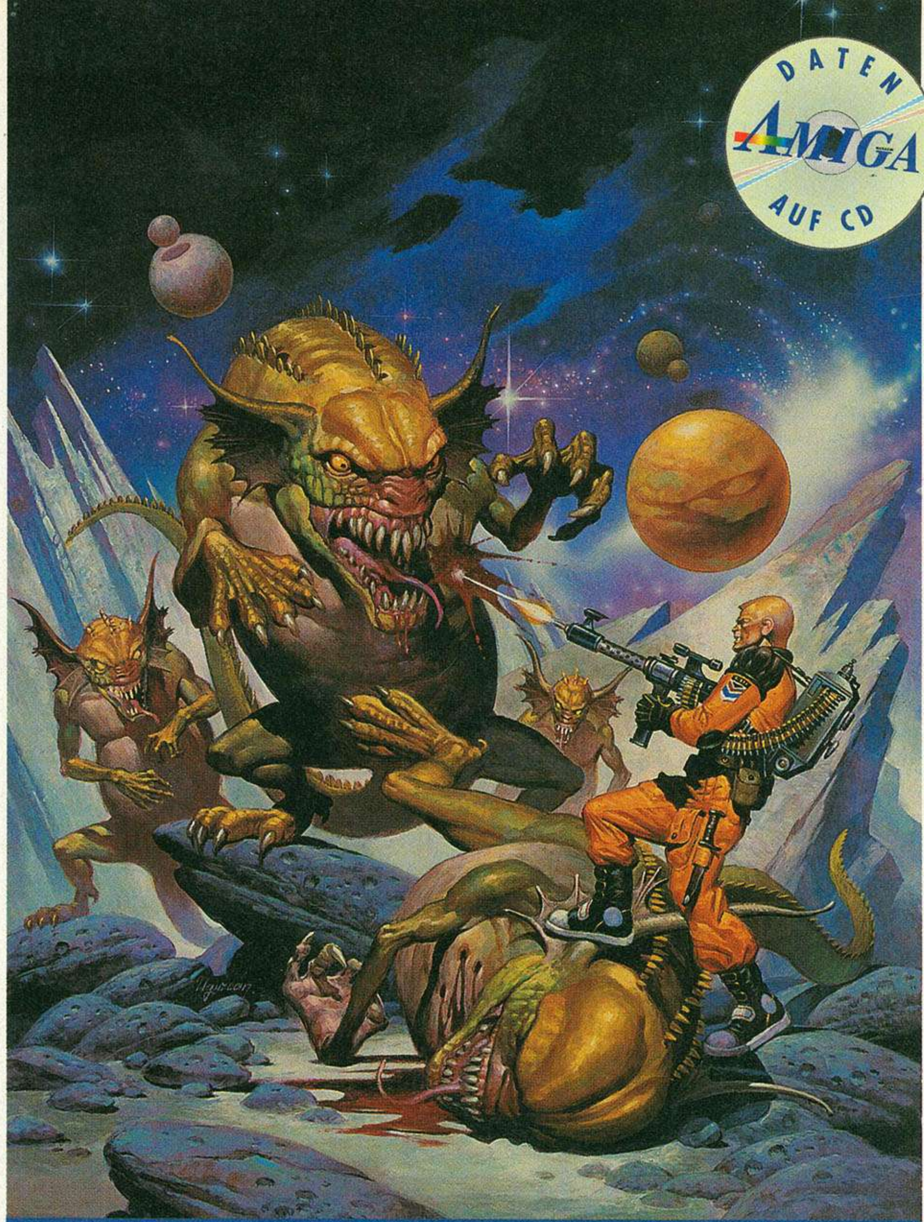
Ohne Head-Tracking und VGA-PAL-Wandler:
1299 Mark

Mit Head-Tracking und VGA-PAL-Wandler:
1999 Mark

Upgrade (Head-Tracker und VGA-PAL-Wandler):
699 Mark

3-D-Orgien wie »Descent« sorgten bisher für neidvolle Blicke in Richtung PC. Doch jetzt gibt es auch auf dem Amiga Vergleichbares.

von Carsten Borgmeier



3 - D - ACTIONSPIEL

Fears

Seit etwas mehr als zwei Jahren grassiert in der PC-Welt eine geheimnisvolle Epidemie. Sie bringt strebsame Studenten um den Schlaf, Netzwerke zum Absturz und ruft Behörden auf den Plan. Hinter dem globalen Phänomen steckt kein fieser Computervirus, der eifrig Festplatten löscht. Es sind Spiele in flüssiger 3-D-Grafik. Hier hetzen gestreßte Manager durch düstere Kerker und atomisieren Mutanten in allen Größen und Farben.

Da während der Monsterhatz hektoliterweise Pixelblut über den Bildschirm schwappt, griff die rührige Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften ein und setzte kurzerhand alle Kreationen der kalifornischen Programmierer von id-Software auf den gefürchteten Index der Bundesprüfstelle.

Angesichts derartigen Wirbels war es nur eine Frage der Zeit, bis Nachahmungstäter



Doppelläufig: Die Schrotflinte wartet auf ihr erstes Opfer – hoffentlich geht dem Schützen die Munition nicht aus

auf der Szene erschienen. Erste Gehversuche auf dem Amiga durchbrachen mühelos die Grenzen des guten Geschmacks, bescherten dem actionhungrigen Zocker statt wohliger Schauer jedoch eher solide Langeweile. Erlösung von Schlafpillen Marke »Death Mask« naht in Gestalt der frischen französischen Entwicklertruppe Bomb Software.

Wie im rauhen Genre der 3-D-Shooter heutzutage üblich, verschwenden auch die Macher von »Fears« nur wenige Zeilen an eine Hintergrundgeschichte. Kaum surrt die erste der beiden Disketten im Laufwerk, findet sich der namenlose Held auch schon im Hauptmenü wieder. Hier legt er den Schwierigkeitsgrad fest oder stutzt die Detailtreue der Grafik auf seine Hardware zurecht. Kommunikationsfreudige Amiganer melden sich zum Modem-Duell mit einem Freund an, der über ein serielles Kabel seine Daten hin- und herschaufelt.

Auch ohne einen menschlichen Mitstreiter gerät der Ausflug in die dreißig Level einer mittelalterlichen Burg nie zum Sonntagsspaziergang. Zu Beginn besitzt der Ankömmling nur einen Dolch, um sich seiner Haut zu wehren. Um die knappe Lebensenergie ist es demnach nicht zum Besten bestellt. Welch Glück, daß bereits im ersten Raum Waffen im Überfluß darauf warten, eingesammelt zu werden. Wer die Steuerung über Maus, Joystick oder Tastatur auf die Reihe kriegt, besitzt binnen Sekunden eine doppelläufige Schrotflinte, ein Maschinengewehr oder gar einen Flammenwerfer.

Schmucke Texturen verwandeln unansehnliche Polygon-Rechtecke in gruftige Kerkermauern. Etwas FAST-RAM sollte allerdings schon unter der Rechner-Haube stecken, sonst wird die Wanderschaft leicht zur Ruckel-



Dunkelmänner: Wer weiß, was sich in diesen finsteren Ecken verbirgt? Vermutlich ist es nicht freundlich gesinnt.



Treppauf – treppab: Als echtes 3-D-Spiel bietet Fears auch Treppen, Aufzüge und Abgründe zum Reinfallen

Demo auf Diskette

partie. Genügsame Gemüter verzichten durch Drücken der Funktionstasten auf Decken- oder Bodenoptik und fahren die Bildschirmgröße auf gut 50% zurück, was der Jagd zu unerwarteter Rasanz verhilft.

Ohne Munition nützt die dickste Gattling Gun oder Schrotflinte wenig. Doch Schreck laß nach, auf dem Weg zu den Magazinen lauern kleinere Rätsel. Türen müssen mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden, manche Pforten stehen erst nach Umlegen einiger Schalter offen. Im Gegensatz zum ähnlich puzzlehaltigen »Behind the Iron Gate« von Black Legend ist Fears ein »echtes« 3-D-Spiel. Soll heißen, die Umgebung scrollt nicht nur flink um einen herum, es gibt auch Treppen, Aufzüge und Abgründe, in die der unachtsame Held purzeln kann.

Kein Wunder also, daß die einzelnen Level mit ihren Hallen und verwinkelten Korridoren das Gedächtnis auf eine harte Probe stellen. Um die grauen Zellen zu schonen, kartografiert das Programm von Anfang an freundlich mit. Allerdings verschweigt der abrufbare Lageplan eine Kleinigkeit: die Monster! Von denen bevölkern vierzehn verschiedene Typen die Szenerie. Wie wär's zum Beispiel mit einem hungrigen Tentakel, das seine Fühler aus weiter Ferne dem furchtlosen Angreifer entgegenreckt? Oder flinken Robotern, die sich von hinten anpirschen und ohne Vorwarnung das Feuer eröffnen? Alle Kreaturen haben eins gemeinsam: Egal wie hinterwäldlerisch sie auch aussehen, ihre künstliche Intelligenz in Einheit mit einem unübersehbaren Herdentrieb garantiert schweißnasse Hände.

So richtig gruslig wird's aber erst kurz vor Schluß eines Levels. Da wähnt sich der Schloßbesucher schon in der Nähe des rettenden Ausgangs, und auf einmal versperrt ein bildschirmfüllender Obermotz den Weg.

Jetzt heißt es kühl bleiben, Nerven bewahren und die richtige Waffe zücken. Egal ob die Plasmakanone oder »nur« das Maschinengewehr losrattern, üble Verunstaltungen der Umgebung bleiben tabu. Der deutsche Vertrieb von Fears, die schwäbischen Rollenspiel-Experten Attic (Das schwarze Auge) garantieren: Es fließt in der deutschen Version kein bißchen Lebenssaft, alle Körperteile bleiben schön an ihrem angestammten Platz und menschenähnliche Widersacher verschwinden komplett aus der nicht ganz jugendfreien englischen Version.

Erhalten bleiben der düstere Stereo-Soundtrack im Stil eines John Carpenter sowie die beiden Schwierigkeitsstufen für Normalos und ausgebuffte Sofa-Söldner. Für alle, denen das digitale Schauermärchen keine Adrenalinschübe mehr den Rücken hochjagt, beinhaltet das Programm einen praktischen Irrgarten-Editor. Per Mausklick rückt der Baumeister Wände zurecht, plaziert Hindernisse und bringt Widersacher in Position. Anschließend reagiert sich der Schöpfer in seinem Do-It-Yourself-Dungeon ab. In unserem Testmuster waren die selbstgestrickten Level nach dem Ausschalten unwiederbringlich verloren, eine Speicheroption haben die Programmierer scheinbar genauso übersehen wie eine Installationsroutine für die Festplatte. Besitzer eines CD^{32} stört das freilich wenig, sie freuen sich lieber über eine in Puncto Musik aufgepeppte Version, die in Kürze erscheint. *rk*



Tür auf: Dank hartnäckiger Suche hat man eine offene Tür gefunden. Jetzt stellt sich nur noch die Frage, welches der vielen unterschiedlichen Monster dahinter auf den tapferen Kämpfer wartet. Bei 14 verschiedenen Typen hat man reiche Auswahl.

SPIEL DES MONATS

MEINUNG

Bisher hatten PC-Besitzer gut lachen: Rassige Echtzeitballereien wie das Minendrama Descent ließen so manchen Amiga-Fan an den Fähigkeiten seines Computers zweifeln. Fade und geschmacklose Clones vom Schlage eines »Death Mask« waren der Rede weiter nicht wert. Aber Bomb Software zeigt mit Fears, welches Potential wirklich im Amiga steckt. Reichlich RAM vorausgesetzt, sorgt die superflüssige Grafik für Schwindelanfälle, ohne daß Details zu kurz kommen. Üppige Texturen sowie große und fein animierte Monster gestalten den Aufenthalt im Schloß enorm kurzweilig. Auch das Level-Design, größter Knackpunkt beim Konkurrenten »Behind the Iron Gate«, holt das Letzte an Spannung aus der Story heraus. Nicht zuletzt der perfekt abgestimmte Soundtrack und die brachial realistische Geräuschkulisse verdichten die Monsterjagd zum klaustrophobischen Trip in eine virtuelle Welt.

Längerfristig bescheren einem der kurzweilige Modem-Modus (»Das Extra gehört mir!«) und der schmucke Editor immer wieder Schweißausbrüche. Außer einer Speicheroption für eigene Level bietet Fears so ziemlich alles, was ein modernes Action-Spiel braucht. Verständlich, daß soviel Leistung den modernen AA-Amigas vorbehalten bleibt.



Boden, Decken, Wände: Wenn der Amiga bei soviel Texturen schlappmacht, kann man das Bild verkleinern



Eingeschaltet: Es geht nicht nur ums Monster-Metzeln, der Weg durchs Labyrinth muß freigeknobelt werden

Fears

AMIGA-PLAY 10/95

90% (sehr gut)

Grafik: **90%** Sound: **85 %**

Festplatte: nein
RAM: 2 MByte
☐ A 500: ☐ A 2000: ☐ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 80 Mark
Anbieter: Fachhandel

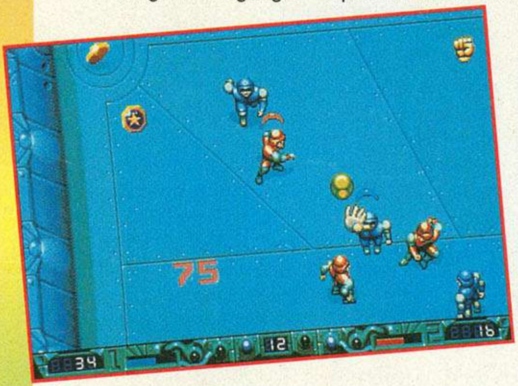


Speedball 2 – CD32

von Carsten Borgmeier

Markentreue ist doch was schönes: Obwohl die englischen Bitmap Brothers unter Hochdruck an ihrer ersten Exklusivproduktion für den PC feilen, bleibt den Starprogrammierern von der Insel noch Zeit für ein Update ihres Amiga-Klassikers »Speedball«.

Wichtigster Unterschied zum berühmt berüchtigten Vorgänger »Speedball 2«: Das doppelt so große Spielfeld scrollt statt von oben nach unten in bester Sensible-Soccer Manier in alle Richtungen. Zwei Teams aus je neun Prügelknaben liefern sich ebenso harte wie herzliche Rangeleien um eine silberne Stahlkugel. Siegreich bleibt, wer am Ende der zweimal 90 Sekunden mehr Punkte auf seinem Konto hat.



Steilpaß: Manchmal ist es gut, die Kugel loszuwerden, denn nur ohne Ball kann man den Gegner kräftig rempeln

Mit Toreschießen allein ist es aber nicht mehr getan. Am Rand des Platzes befinden sich Markierungen, die bei Ballkontakt aufleuchten. Auf dem Weg zum Tor wartet noch ein Puffer, der nach Flipper-Manier jedes Geschoß reflektiert. Aggressivität wird passend zum Untertitel »Brutal Deluxe« ebenfalls belohnt. Jeder krankenhausreife Gegenspieler läßt den Trainer frohlocken. Heißer Tip für Abstauber: Mit Hilfe der Rollbahnen an den Seiten klettert der Score in ungeahnte Höhen.

Solange der Spieler den stahlharten Ball in Klauen hält, darf er zum nächstpostierten Kollegen passen. Ohne Kugel bleibt Freiraum für freche Bodychecks. Da von einem Schiedsrichter weit und breit nichts zu sehen ist, degenerieren die Manieren in Sekundenschnelle – zur Freude der Zuschauer. Selbstverständlich denken die Bitmap Brothers auch an den gestreßten Spieler vor dem Bildschirm. Überall liegen Extras herum. Zwanzig an der Zahl mit so unterschiedlichen Sofortwirkungen wie Lähmung oder Geschwindigkeitsgewinn.



Tooor: Die beste Möglichkeit, ein Tor zu werfen ist, den generischen Torwart möglichst brutal anzugehen

Geld regiert auch in Speedball 2 die Welt. Wer sein Guthaben durch emsiges Aufsammeln der verstreuten Münzen aufstockt, hat spätestens beim Team-Management die Nase vorn. In acht Bereichen bringt der Coach seine gesamte Truppe bzw. Angriff, Mittelfeld und Abwehr auf Vordermann. So umfaßt das kostspielige Equipment Speed Ups, stabile Rüstungen und Brain Boosts, die den Killerinstinkt in der Arena erhöhen.



Zähnefletschen: Die Gesichter der Spieler passen hervorragend zum Spielgeschehen

Handwerklich schöpfen die Bitmap Brothers aus dem Vollen: Grafiker Marc Coleman colorierte seine legendären Metallic-Hintergründe in feschen AGA-Farben neu und spendierte einige frische Personenportraits. David Whittaker, Neffe des Schlagerbarden Roger, polierte die vier Stücke auf dem CD-Soundtrack im Profi-Studio gehörig auf. Größte Neuerung gegenüber der seit längerem erhältlichen 1200er-Version: Passend zum Matchverlauf wählt das Programm aus 14 knapp dreiminütigen Klangteppichen. Dazu gibts es als Soundeffekte markerschütternde Schreie und hysterische Fans. *rk*

MEINUNG

Was gibt es schöneres als eine Partie Speedball 2? Auch nach vier Jahren versprüht der unverwüstliche Klassiker den gleichen rauhbeinigen Charme. Durchgestylte Techno-Grafiken, pulsierende Musik und der ausgefeilte Mannschaftseditor heben den Zukunftssport aus der Masse dröger Fußballsimulationen weit heraus. Nicht zuletzt die ohrenbetäubenden Soundeffekte geben dem Spektakel sein unverwechselbares Flair. Leider ist aber nicht alles Gold, was auf der Silberscheibe glänzt. Des öfteren hakt die Steuerung und Commodores lausiges Joypad macht schnelle Paßstaffetten zur reinen Glückssache – noch ein Grund, sich das Quickshot-Pad zu kaufen. Auch die etwas umständliche Speicherfunktion über Paßwörter gehört eigentlich in die Spiele-Steinzeit. Doch wen stören solche Lappalien, wenn im Wettstreit zweier Spieler der Adrenalinspiegel überschwappt? Kurz und gut: Speedball 2 gehört in jede CD32-Sammlung.

Speedball 2 CD32

AMIGA-PLAY 10/95 — **85%** (sehr gut)

Grafik: **80 %** Sound: **85 %**

Festplatte: nein
RAM: 2 MByte
☐ A 500: ☐ A 2000: ☐ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 70 Mark
Anbieter: Fachhandel



von Carsten Borgmeier

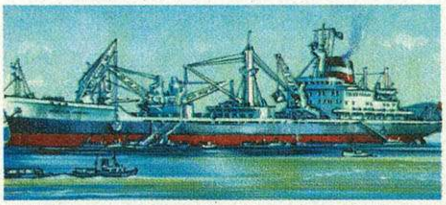
Seit es den Amiga gibt, zieht es Programmiererteams raus aufs weite Meer. 1987 schipperte die unscheinbare Wirtschaftssimulation »Ports of Call« über den Monitor; Schonkost wie Ariolasofts »Reederei« und der Evergreen »1869« schlugen denselben Kurs ein. Gestählt durch diverse Bundesliga Manager setzt nun auch Software 2000 die Segel.

Maximal vier Schiffsunternehmer proben die hohe Kunst der Gewinnmaximierung auf fünf Schwierigkeitsstufen. Fehlende Wasserratten ersetzt der Amiga durch kompetente Wirtschaftskapitäne. Wie lange die persönliche Karriere dauert, entscheiden mehrere Klick-Knöpfe. Marathon-Zocker jonglieren stolze 100 Jahre mit Millionen. Weniger geduldige Naturen definieren einen bestimmten gesellschaftlichen Status oder Konzerngewinn als oberstes Ziel. Nur noch schnell zwischen Sydney, London, New York oder Hamburg als Starthafen wählen, dann heißt es Leinen los!



Alles unter Kontrolle: Der Reeder beherrscht sein großes Imperium per Schreibtisch und Computer

Zunächst liegt nur ein schmuckloser Kutter vor Anker. Doch da ziert schließlich noch eine schicke Symbol-Leiste den unteren Bildrand. An ihr hangelt sich der Jungunternehmer übersichtlich durch den Optionendschungel. Zunächst stockt er die Frachträume und Öltanks auf, dann schaut er sich auf dem Warenmarkt nach lukrativen Angeboten um. Südfrüchte, Getreide und Zucker versprechen rund um den Erdball saftige Gewinne – unter den 32 Artikeln befinden sich aber auch exotische Güter. Über den Zielhäfen auf der Weltkarte hängt in bester BWL-Manier das Damokles-Schwert von Angebot und Nachfrage. Von kapitalistischen Überlegungen abgesehen, pfuscht einem auch die Distanz zum Zielort ins Handwerk. Wer will schon ohne Sprit durch die Fluten treiben? Abstecher in politische Problemgebiete umgibt ein Hauch herber Abenteuerromantik: Quarantäne, Embargos und kleinere Umweltkatastrophen gefährden den reibungslosen Transport. Wohl dem, der für solche Krisenfälle Ware, Lagerräume und sein Schiff versichert hat.



Reichtum: Das Kapital des Spielers entscheidet darüber, welchen Schiffstyp er sich zulegen kann

Routinierte Warenschiebereien auf festen Routen decken die laufenden Kosten, gewagte Termingeschäfte und Spezialaufträge für zahlungskräftige Konzerne versprechen grenzenlose Expansion durch heftige Finanzspritzen. Auch an der Börse scheint das Geld auf der Straße zu liegen. Eingehendes Studium der Kurse und ein versierter Makler werden das Kind schon schaukeln. Und wenn die Bilanz rote Zahlen ausweist, spuckt die Bank ja vielleicht noch einen Kredit aus...



Schiffbruch: Hier hat der Kapitän Pech gehabt, hoffentlich waren Schiff und Ladung versichert

Als gäbe es noch nicht genug zu tun, hält die Konstruktion neuer Ozeanriesen den Reeder auf Trab. Neun Rumpfformen liegen als Konstruktionspläne bereit. Größenwahnsinnige pfeifen auf die guten Vorschläge und zimmern aus Angaben über Geschwindigkeit, Kapazität und Reichweite ihre eigenen Kähne.

Nach jeder Runde bringt das Programm Bilanzen sowie Umsatzstatistiken auf Vordermann. Software 2000 spinnt sein Seemannsgarn mit modernsten Mitteln: der Reeder fühlt sich auf schnellen AGA-Rechnern mit Festplatte am wohlsten. Wer auf Festplatteninstallation verzichtet, darf sein Geschick als Disc-Jockey unter Beweis stellen. *rk*

MEINUNG

Auf den ersten Blick beeindruckt die schicke AGA-Kulisse. Feine Standbilder in 256 wohlgewählten Farben lassen Grafikfreunden das Wasser im Munde zusammenlaufen. Für den streßfreien Einstieg bürgt die unkomplizierte Steuerung. Bei aller Komplexität und Optionenvielfalt schenkt Software 2000 jedoch nur alten Wein in neuen Schläuchen aus. Durch den geschichtlichen Hintergrund besitzt »1869« die dichtere Atmosphäre, während der deutsche Herausforderer so staubtrocken wie zwei Monate alter Schiffszwieback daherkommt. Zahlenjongleure beglückt der umfangreiche Wertpapierpart. Auch die Computergegner sind nicht ohne und etliche Zufallsereignisse verbreiten willkommene Abwechslung im tristen Handels-Alltag. Geduldige Naturen – die Ladezeiten von Diskette sind eine Pein – mit einer Vorliebe für Rechenschieber und ellenlange Bilanzen werden »Der Reeder« ohne Zweifel lieben. Wer's spritziger mag, gibt den launigen Programmen der Sim-Serie von Maxis den Vorzug.

Reeder

AMIGA-PLAY 10/95 — **75 %** (gut)

Grafik: **80 %** Sound: **40 %**

Festplatte: ca. 4,5 MByte
RAM: 2 MByte
☐ A 500: ☐ A 2000: ☐ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 100 Mark
Anbieter: Fachhandel



PRÜGELSPIEL

Super Streetfighter II

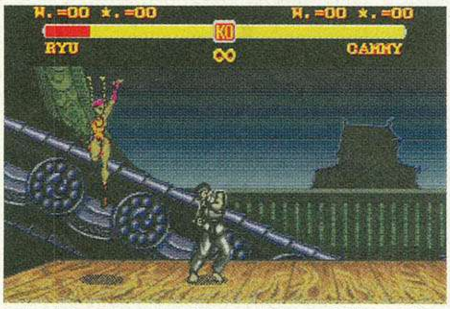
von Carsten Borgmeier



Street Fighter auf allen Kanälen: Im Kino turnt Haudrauf Jean Claude van Damme durch einen schlappen James-Bond-Abklatsch und in den Spielhöllen buhlen gleich drei neue Münzschlucker im Zeichen der erfolgreichsten Digitalprügelei aller Zeiten um Kundschaft. U.S. Gold hat den Trend erkannt und spendiert dem Amiga eine mächtig aufgepeppte Version ihres 93er Hits um Sergeant Guile, Chun Li und Konsorten. Kaum im Speicher schleudert Spitzenkämpfer Ryu schon einen riesigen Feuerball auf den Zuschauer.

Nach dem Vorspann wühlt man zunächst in Optionen. Geboxt wird wahlweise mit Joystick, Joypad oder dem klobigen CD32-Controller. Dieser erleichtert dank vier Feuerknöpfen in erster Linie die gefürchteten Special Moves. Gegnerintelligenz, Rundenzahl und -dauer liegen ebenfalls voll und ganz in der Hand des Wohnzimmer-Rauhbeins. Im Versus-Mode treffen zwei Kontrahenten aus Fleisch und Blut aufeinander. Im passenden Untermenü sucht sich jeder Teilnehmer seinen Lieblings-Prügler aus. Gemeinsam einigt sich das Duo auf einen der sechzehn Austragungsorte. Auf der Reiseroute stehen das ferne Asien genauso wie die Themse-Metropole London.

Vor Ort fliegen die Fetzen in der gewohnten Seitenperspektive mit Horizontal-Scrolling für mehr Bewegungsfreiheit. Zu den zwölf beliebten Akteuren aus dem Vorgänger stoßen vier nagelneue Charaktere. Fei Long zählt zu den Meistern asiatischer Kampfkünste, Dee Jay aus Jamaica bevorzugt harte Kick-Box-Attacken und Muskelprotz Thunder Hawk mag's Wrestling-mäßig. Last but not least gibt Cammy, die kleine Schwester von Publikumsliebling Chun Li ihr Debüt.



Fluchtsprung: Der Neuankömmling Cammy springt ihrem Gegner um die Ohren, daß die Zöpfe fliegen



Ich schnapp Dich: Dschungelkämpfer Blanka wartet nur darauf, den krallenbewehrten Feind unter Strom zu setzen

Wie ihre Kumpane beherrschen die Neuzugänge Tritte und Hiebe aus drei Entfernungen. Distanzschläge richten nur geringen Schaden an, bei Tuchfühlung besteht dagegen erhöhtes Verletzungsrisiko. Nun wäre Street Fighter nicht halb so legendär ohne die fiesen Geheimattacken. Nach wie vor setzt Dschungelkämpfer Blanka seinen wohlproportionierten Körper unter Strom, während Blondlocke Ken den hammerharten Dragon Punch bevorzugt.

Seltsamerweise macht die 64seitige Anleitung keinen Hehl aus den streng geheimen Attacken. Trotzdem hat die Sache einen Haken: Häufiger Einsatz von derart hinterhältigen Tricks knabbert am Energiebalken. Gutes Timing ist folglich geboten, da sich die Energiereserven nur zögerlich wieder aufladen. Besonders riskant: Nach einem Überwurf taumelt das ansonsten so agile Sprite sekundenlang benommen durch die Arena. Schon auf den niedrigen der zehn Schwierigkeitsstufen nützt die Computerkonkurrenz solche Schwächeanfälle erbarmungslos aus. Folglich gestaltet sich der Super-Modus ebenso kurzweilig wie schweißtreibend.



Asiaten unter sich: Der Sumo-Ringer E. Honda legt sich diesmal mit einem KungFu-Kämpfer an

Auf dem Weg zu Obermotz M. Bison müssen 14 Widersacher dran glauben. Sozusagen als Bonus-Showdown wartet noch eine kleine Überraschung auf den Champion. Urplötzlich fordern einen zwei weitere Finsterlinge zum Kampf heraus.



Hängt das Killer-Duo in den Seilen, sagt das Programm mit einem kurzen animierten Abspann Bye, Bye. Zum Test lagen sowohl die Standard- als auch die grafisch dezent verschönerte AGA-Version vor. Außerdem brüten die Programmierer bei U.S. Gold über einer Adaption für das CD32 mit üppigerer Geräuschkulisse und Stereo-Musik direkt von der Silberscheibe. *rk*

MEINUNG

Super Street Fighter II gehört ohne Frage zu den kurzweiligsten Konsolenkloppereien der letzten Jahre. Abwechslungsreiche Kämpfer, filmreife Animationen und die enorme Schlagvielfalt überzeugen selbst bekennende Beat'em'Up-Muffel. U.S. Gold verschenkt leider viel vom einzigartigen Flair der kultigen Keilerei. Nur ganz selten schmücken kleine Gags die hübschen Hintergrundlandschaften, an Musik dringt nur gräßlich zweistimmiges Gedudel bis zu den Lauschern vor. Bei der Steuerung leisten sich die Programmierer keine größeren Ausrutscher. Mit CD32-Controller fliegen die Fäuste flink und flüssig, selbst die verzwickten Special-Moves gehen locker von der Hand. Durch den frei justierbaren Schwierigkeitsgrad bekommen auch weniger geschickte Zocker einen Großteil der durchgestylten und schnuckelig gezeichneten Sprites zu Gesicht. Hätten die Programmierer bei der Präsentation weniger geschludert, wär's ein Hit, so bleibt nur ein guter zweiter Platz hinter den drolligen Fantasy-Fightern aus Renegades »Elfmania«.

Super Streetfighter 2

AMIGA-PLAY 10/95 — **70%** (gut)

Grafik: 75 % Sound: 55 %

Festplatte: nein (OCS), 7 MByte (AA)
RAM: 1 MByte (OCS), 2 MByte (AA)
☒ A 500: ☒ A 2000: ☒ A 3000
☒ A 1200: ☒ A 4000:
Preis: ca. 70 Mark
Anbieter: Fachhandel

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7 ...

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games

Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics *	**69,95**
Approach Trainer	69,95
ATR – All Terrain Racing	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Award Winners Platinum	69,95
Base Jumpers *	39,95
Bazooka Sue *	79,95
Biing! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Brutal (Paws of Fury) *	59,95
Bureau 13 *	59,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Colonization (dt.)	**79,95**
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Meister (dt.)	49,95
Der Reeder (dt.)	**89,95**
Die Nordländer *	69,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	89,95
Dream Web	69,95
Erben der Erde	59,95
F1 World Championship Edition	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flight of the Amazon Queen *	**69,95**
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Hollywood Pictures	**79,95**
Jungle Strike	69,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	49,95
Mad News *	79,95
Oldtimer	49,95
Overlord	69,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole (dt.) *	69,95
Rally Championships	49,95
ranTrainer	79,95
Roadkill *	**59,95**
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Speris Legacy *	59,95
Star Crusader *	59,95
Stardust Special Edition *	29,95
S.U.B. *	59,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2	**59,95**
Theme Park (dt.)	69,95
Top Gear 2	49,95
Turbo Trax	59,95
UFO – Enemy Unknown (dt.)	79,95
Virocop	59,95
Whales Voyage 2	**89,95**
Whizz	49,95
Zeewolf	79,95
Zeppelin (dt.)	79,95

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D *	59,95
Biing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	**69,95**
Dungeon Master 2 *	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
Erben der Erde	59,95
Fears *	**79,95**
Front Lines (dt.) *	69,95
Gloom	59,95
Guardian	49,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Roadkill *	59,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Super Street Fighter 2	**59,95**
T.F.X. *	69,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Alien Breed 3D *		59,95
Beneath A Steel Sky	**SONDERPOSTEN**	**9,95**
Bloodnet *		69,95
Elite 3 (1st Encounters) *		79,95
Erben der Erde *		59,95
Fears *		**79,95**
Fury of the Furies	SONDERPOSTEN	19,95
Gloom		59,95
Megarace *		69,95
Pinball Illusions		69,95
Roadkill *		59,95
Speedball 2		39,95
Super Skidmarks		59,95
Syndicate		**69,95**
T.F.X. *		69,95
Theme Park (dt.)		79,95
Game Pad speziell für CD 32		39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

3D Construction Kit		19,95
Alien Breed Special Edition		29,95
Another World		29,95
Arcade Pool		29,95
A-Train (incl. Construction Kit)		49,95
B-17 Flying Fortress		39,95
Battlehawks 1942		39,95
Beneath A Steel Sky	**SONDERPOSTEN**	**9,95**
Bitmap Brothers		29,95
Black Gold		9,95
Bloodnet	SONDERPOSTEN	19,95
Chuck Rock 2 – Son of Chuck		19,95
Dark Seed		39,95
Das Schwarze Auge – Schicksalsklinge		49,95
Death or Glory (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,95**
Der Clou		29,95
Der Clou – Profidisk		29,95
Der Patrizier		49,95
Desert Strike		29,95
D/Generation (nur für A1200)		29,95
Die Siedler		49,95
Dogfight		39,95
Dune (dt.)		39,95
Dune 2 (engl.)		29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2 (dt.)	SONDERPOSTEN	19,95
F-19 Stealth Fighter		39,95
F-117 A Nighthawk		39,95
Fields of Glory	**SONDERPOSTEN**	**19,95**
Formula 1 Grand Prix	**SONDERPOSTEN**	**19,95**
Goal!		9,95
Gunship 2000		39,95
History Line (dt.)		39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)		39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)		49,95
Indianapolis 500		39,95
Ishar 1		19,95
Ishar 2		29,95
Ishar 3		39,95
K.G.B.		**5,95**
Lothar Matthäus		29,95
Manchester United Premier League		39,95
Midwinter 2 – Flames of Freedom		19,95
Monkey Island 1 (dt.)		39,95
M.U.D.S.		19,95
Nascar Challenge		9,95
No.1 Collection (R.o.M., Transworld, Invest)		19,95
North & South		29,95
Pirates		29,95
Populous 2		39,95
Powermonger		29,95
Prince of Persia		39,95
Red Baron		39,95
Reunion (dt.)		**19,95**
Sim Ant, Sim Earth		je 39,95
Sink or Swim		19,95
Skidmarks		19,95
Streetfighter 2		29,95
Soccer Kid		19,95
Space Quest 1		19,95
Space Quest 4		29,95
Starlord	**SONDERPOSTEN**	**19,95**
Syndicate (engl.)		29,95
Tornado		39,95
Traders		19,95
UFO – Enemy Unknown (nur für A1200)		29,95
UMS 2 (Universal Military Simulator 2)		19,95
Wing Commander (dt.)		39,95
Winzer		9,95
Zak Mac Kracken		39,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,– DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Groß- und Einzelhandel für

AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand

Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN

(030) 336 30 37
(030) 336 60 55 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#

Titel	AMIGA Standard	AGA	DM
Alien Olympics	x	x	59,--
Alien Breed 3D		x	69,--
Alladin		x	69,--
ATR	x		59,--
Approach Trainer	x		69,--
A-Train Classics (incl. Construction Set)	x		49,--
B 17 Flying Fortress	x		39,--
Baldi		x	69,--
Base Jumpers	x		49,--
Biing	x	x	79,--
Bloodnet	x	x	59,--
Brutal	x	x	69,--
Bugs	x		69,--
Bundesliga Hattrick Supporter	x		59,--
Bundesliga Manager 3	x		79,--
Bureau 13	x		69,--
Christoph Columbus	x		69,--
City Defence (Städteverteidigen)	x		19,--
Civilization	x	x	79,--
Colonization	x	x	85,--
Crosscheck	x		49,--
Der Clou	x		69,--
Der Clou Profidisk	x		49,--
Der Meister (Fußball-Manager)	x		69,--
Der Reeder	x	x	79,--
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	x	x	85,--
Die Siedler	x		59,--
Donk	x		59,--
Doppelpaß	x	x	89,--
Dreamweb	x		59,--
Dschungelbuch		x	69,--
Elfmania	x		59,--
Erben der Erde	x	x	69,--
Evasive Action	x		59,--
F1 World Championship	x		59,--
F 117 Nighthawk	x		49,--
Fears	x	x	79,--
Fields of Glory	x	x	49,--
Fifa Soccer	x		59,--
Final Over - Arcade Sports Cricket	x		25,--
Fire and Ice	x		59,--
Flamingo Tours	x		69,--
Flight of the Amazon Queen	x		69,--
Formula One Grand Prix	x		49,--
Frontier - First Encounters (Elite 3)		x	79,--
Goblins 3	x		69,--
Hanse die Expedition	x	x	49,--
Hattrick!	x	x	79,--
Heimdall 2	x		69,--
High Seas Trader	x	x	69,--
Hired Guns	x		65,--
Historyline	x		49,--
Hollywood Pictures	x		89,--
Indiana Jones IV	x		59,--
Indiana Jones III	x		49,--
Kingdoms of Germany	x		69,--
Kingpin	x		29,--
Kings Quest 6	x		69,--
König der Löwen		x	69,--
Links (nur f. Festplatte)	x		49,--
Lollypop	x		69,--
Lords of the Realm	x	x	69,--
Lothar Matthäus Soccer	x		69,--
Lucas Arts Classic Adventures	x		79,--
Mad News	x		69,--
Mad News Extrablatt	x		39,--
Mad TV	x		49,--
Morph		x	69,--
New World of Lemmings (3)		x	59,--
Oldtimer Teil 2	x	x	59,--
Overlord-the D-Day Campaign		x	69,--
Pinball Illusions		x	69,--
Pizza Connection	x	x	59,--
Pussies Galore		x	45,--
Quarter Pole	x		69,--
Rise of the Robots	x	x	69,--
Roadkill		x	59,--
Rüsselsheim	x	x	69,--
Sensible Golf	x		65,--
Sensible World of Soccer	x		65,--
Simon the Sorcerer	x	x	69,--
Space Akademy	x		59,--
Speris Legacy	x		49,--
Star Crusader	x	x	69,--
Stardust Special Edition	x		29,--
Street Fighter 2	x		39,--
S.U.B.	x	x	59,--
Super Street Fighter II	x		69,--
Theme Park	x	x	59,--
Tiny Troops	x		59,--
Ufo	x	x	69,--
Whales Voyage II	x		79,--
Zeewolf	x		69,--
Zeppelin	x		79,--

Titel	Sonst. CD	CD32	DM
Alien Breed 3D		x	69,--
Alien Olympics		x	49,--
Amiga Animation	x		39,--
Aminet 5	x		19,--
Aminet 6	x		25,--
Aminet 7	x		25,--
Aminet CD Set	x		59,--
Arcarde Pool		x	35,--
Base Jumpers		x	49,--
Battle Chess		x	39,--
Brian the Lion		x	29,--
Bureau 13		x	69,--
CD Network	x		39,--
Chaos Engine		x	59,--
Da Capo	x		39,--
Darkseed		x	39,--
Der Clou		x	69,--
Fields of Glory		x	69,--
Final Over		x	59,--
Fire and Ice		x	59,--
Fresh Fonts 2	x		39,--
Frontier - First Encounters (Elite 3)		x	79,--
Games and Goodies	x		39,--
Giga PD (3 CD´s)	x		59,--
Giga Graphic CD 1-4	x	x	69,--
Gloom		x	59,--
Goldfish	x		49,--
Goldfish 2		x	59,--
Gunship 2000		x	59,--
Jet Strike		x	59,--
Jungle Strike		x	59,--
Lemmings		x	39,--
Makin Music	x		49,--
Mathematik	x		59,--
Megahits V	x		59,--
Mega Race		x	69,--
Microcosm		x	35,--
Nick Faldo Golf		x	49,--
Now that´s what I Call Games	x	x	39,--
Pirates Gold		x	69,--
Power Drive		x	69,--
Prey Alien Encounter		x	59,--
Pussias Galore		x	45,--
RHS DTP Kollektion	x		45,--
Rise of the Robots		x	69,--
Roadkill		x	59,--
Sensible Soccer		x	59,--
S. Fantasies	x	x	79,--
Skeleton Crew		x	69,--
Speedball 2		x	39,--
Star Crusader		x	69,--
Subwar 2050		x	69,--
Super Star Dust		x	59,--
Syndicate		x	69,--
Ten on Ten Pack (10 CD´s)	x		79,--
Tiny Troops		x	59,--
Tools 2	x		59,--
Top 100 Games	x	x	45,--
Top Gear II		x	69,--
Tower Assault		x	69,--
UFO Enemy unknown		x	69,--
Ultimate Body Blows		x	59,--
World Cup Golf		x	59,--
World Info 95	x		69,--
World of Games	x	x	49,--

Versandpreise = Ladenpreise

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem Ladengeschäft in **Berlin**, Streitstraße 25 (Spandau) oder **Schnellversand** **Telefon (030) 33 66 0 55** Bestellungen bis 16.30 Uhr werden noch am selben Tag versandt

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Was kostet mich der Spaß?
Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Geht´s leichter?
Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum

VISA MasterCard

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Etliche Spieleklassiker sind inzwischen schon fast in Vergessenheit geraten. Softgold hat die »Golden Oldies« zu günstigen Preisen wieder aus der Versenkung geholt.

von Ralf Kottcke

VORSTELLUNG

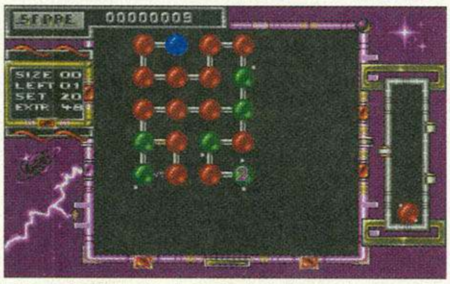
Echt antik

Der technische Standard ist im Spielemarkt inzwischen deutlich gestiegen, der Spielspaß war aber bei den Games früherer Generationen auch nicht geringer. Wir haben die Spitzenreiter noch einmal ausgepackt. Softgold hat sie als »Top Shots« im Programm. Die angegeben Preise sind Listenpreise. Es ist anzunehmen, daß Sie die Produkte im Handel noch etwas billiger bekommen können.

KNOBELSPIEL

Atomino

Hier geht es darum, Atome miteinander zu kombinieren, die auf der rechten Bildschirmseite in einen Schacht fallen. Wie es Atome so an sich haben, wollen sie sich mit ihren Artgenossen zu Molekülen verbinden. Je nach Typ haben sie ein bis vier Verbindungen, an denen andere Teilchen angesetzt werden.



Einzelteile: Beim Spiel Atomino geht es darum, aus vielen Atomen die passenden Moleküle zusammenzusetzen

Jetzt liegt es am Spieler, die Bausteine möglichst geschickt miteinander zu kombinieren. Hat man die Teilchen so elegant verkuppelt, daß keine freien Verbindungen mehr existieren, kommt man eine Stufe weiter, wo die nächste Aufgabe wartet. Alle zehn Stufen gibt es zudem ein Paßwort, damit man nicht jedesmal ganz von vorne anfangen muß.

Fazit: Atomino ist ein Klassiker unter den Knobelspielen. Je nach Modus kann man sich als Schnelldenker oder weitsichtiger Planer bewähren – langweilig wird das Spiel so schnell bestimmt nicht.

Preis: ca. 20 Mark; Konfiguration: Amiga 500/2000

ADVENTURE

Monkey Island

Wenn man »Guybrush Threepwood« heißt und in der Karibik lebt, bleibt einem eigentlich gar nichts anderes übrig, als Pirat zu werden. Dabei ist der Held des Spiels zu Anfang nicht mal Schiffsjunge. Daher sucht er am Anfang Rat bei einigen erfahrenen Piraten, die sich in einer verrufenen Hafenkneipe mit Rum vollaufen lassen. Ganz umsonst wollen die Schrecken der Meere den Anfänger allerdings nicht in ihren Club aufnehmen. Zuerst soll er seine Fähigkeiten beweisen.

Und damit beginnen die Abenteuer des Guybrush Threepwood. Geht es zuerst noch darum, einer Möwe ihren wohlverdienten Fisch zu klauen, folgen bald hitzige Wort-Duelle mit der Schwertmeisterin, ein »Affen-Theater« auf einer karibischen Insel und ganz am Ende der große Showdown mit dem Geister-Piraten LeChuck. Alles wird mit lustigen Sprüchen und witzigen Animationen ins Bild gesetzt.

Fazit: Monkey Island erfreut den Spieler nicht nur durch die einfache Steuerung und die ansehnliche Grafik. Vor allem ist es die lustige Handlung, die für lange Abenteuer-Sitzungen sorgt. Auch wenn aktuelle Adventures grafisch und klanglich besser sein mögen, an den Spielspaß von Monkey Island kommen die wenigsten heran.

Preis: ca. 50 Mark; Konfiguration: alle Amigas

ADVENTURE

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Der »Mann mit dem Hut« macht sich auf, die Rätsel des versunken Kontinents Atlantis zu erforschen. Dabei muß er sich bald entscheiden, ob er das Abenteuer allein oder mit Freundin Sophia bestehen will. Besonders rabiate Naturen können sich auch einfach »durchprügeln«. Jeder Lösungsweg wartet mit anderen Herausforderungen auf.

Dabei gibt's nicht nur die üblichen Adventure-Rätsel, der Spieler muß auch mit Maus und Tastatur umgehen können. So stehen eine Ballonfahrt und eine Tauchfahrt mit dem U-Boot auf dem Programm. Später muß man antike Roboter in Betrieb nehmen und feindliche Soldaten verhauen oder zu der einen oder anderen Dummheit überreden. Selbst mit Komplettlösung ist man sicher ein Wochenende mit dem Schicksal von Atlantis beschäftigt.



Beim Feilschen: Damit Indy den gewünschten Artefakt erhält, braucht er viel Verhandlungsgeschick

Fazit: So komisch wie Guybrush Threepwood, der Held der Affeninsel, ist Indy zwar nicht, aber das Abenteuer um Atlantis hat seinen eigenen Reiz. Zahlreiche Action-Sequenzen und Knobeleien fesseln den Abenteurer lange an den Bildschirm.

Preis: ca. 50 Mark; Konfiguration: alle Amigas

FLUGSIMULATOR

Battle of Britain

Im zweiten Weltkrieg hat es sich für England ausgezahlt, eine Insel zu sein. Anstatt mit Panzern und Fußvolk einzumarschieren, mußte die Luftwaffe den Kanal überwinden. Hier traf sie auf die britischen Jagdflugzeuge »Hurricane« und »Spitfire«.

Diesen Kampf kann der Amiga-Spieler mit dem Flugsimulator »Battle of Britain« nocheinmal durchstehen. Wahlweise zieht der Spieler mit englischen oder deutschen Flugzeugen in den Luftkampf. Bei soviel historischem Hintergrund beschränkt sich das Spiel natürlich nicht auf reine Flugaktionen. Das Handbuch beschreibt Luftkampf-Taktik und enthält technische Daten zu den Flugzeugen beider Seiten.

Damit man auch weiß, was während der Mission zu tun ist, gibt es eine Einsatzbesprechung. Auch der Realismus des Spiels läßt sich verändern. Man kann mit unbegrenzter Munition spielen und Schäden am Flugzeug einfach ignorieren. Was ein echter Kampfflieger ist, der ist über solche Mogeleien natürlich erhaben. In der höchsten Schwierigkeitsstufe hat man es fast so schwer, wie die echten Piloten.



Im Visier: In den Propellermaschinen ohne Raketen ging es etwas beschaulicher zu als in modernen Jets

Fazit: Der Flusi hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel und nutzt die neuen Amigas nicht aus, ist aber sauber programmiert (läuft auch auf Amiga 1200) und bietet dem Spieler viele technische und historische Details. Wer z.Zt. keine neuen Flugsimulatoren findet, kann sich mal an den Klassikern versuchen.

Preis: ca. 50 Mark; Konfiguration: alle Amigas

PLATTFORMSPIEL

Super Orange Man

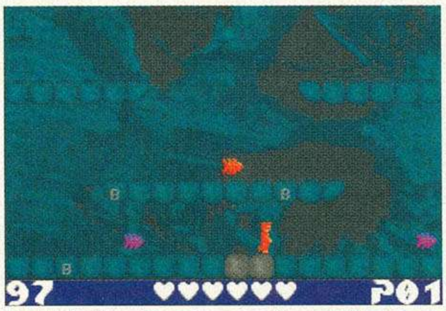
von Andreas Magerl

Bei »Super Orange Man« steuert man eine Spielfigur durch eine Plattformen-Landschaft, in der jede Ebene aus einzelnen Bausteinen besteht. Aufgabe des Spielers ist es nun, so viele Bausteine zu betreten, wie es das Spiel vorgibt. Erst, wenn die vorgegebene Anzahl an Bausteinen erreicht ist, kann man einen Level beenden.

Allerdings bleibt dafür nicht beliebig viel Zeit. Man muß sich schon sputen, um in der knappen Spielzeit die erforderliche Anzahl Bausteine abzulaufen. Ist das Zeitlimit erreicht, bevor man seine Aufgabe erfüllt hat, folgt unweigerlich ein »Game Over«.

Zusätzlich befinden sich noch Bonus-Steine auf dem Spielfeld, mit denen man zusätzlich Punkte oder Zeit erhält. Außer diesen beiden Arten von Bonussteinen gibt es noch eine dritte Gattung, die dafür sorgt, daß alle auf dem Bildschirm befindlichen Bausteine als bereits betreten markiert werden. Gerade durch diesen Bonus ist es möglich, wertvolle Sekunden einzusparen.

Um das Spiel nicht zu einfach zu gestalten, befinden sich noch diverse Aliens auf den Plattformen, die man nicht berühren sollte, wenn man seine sechs Leben behalten will. Damit der Spieler nicht den Überblick verliert, erscheint am unterem Bildschirmrand eine Statuszeile. Hier wird auf der rechten Seite die Restzeit, in der Mitte die Anzahl der Leben (in Form von Herzen) und links die Anzahl der betretenen Bausteine angezeigt. Hat man das Limit der Bausteine erreicht, fängt die Anzeige an zu blinken. Gesteuert wird das Spiel komplett mit dem Joystick. *rk*



Farbklecks: Damit das »Super-Orange« der Hauptfigur auch richtig zur Geltung kommt, ist das Bild »Grau in Grau«

MEINUNG

Bei »Super Orange Man« handelt es sich um ein Hüpfspiel, das eher für Jüngere gedacht ist. Der Bildschirm ist übersichtlich gestaltet, wobei sich der Programmierer wohl einige Male bei der Farbwahl verschätzt hat. Die Kontraste zu den betretenen und unbetretenen Spielsteinen ist nicht gerade deutlich. Die Steuerung dagegen ist sehr einfach. Obwohl das Spiel nicht übermäßig originell ist, ist es doch ganz lustig, einmal eine Runde »Super Orange Man« zu spielen.

Super Orange Man

AMIGA-PLAY 10/95 — **65%** (befriedigend)

Grafik: **50%** Sound: **50 %**

Serie: Spielekiste 711
Vertrieb: Willi Hillenbrand, Bismarckstraße 64, 13585 Berlin, Tel. (0 30) 3 33 54 25

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Deluxe PacMan

von Ralf Kottcke

Um es gleich vorwegzunehmen: »Deluxe PacMan« hat das Zeug zu einem PD-Erfolg, ähnlich wie »Deluxe Galaga«. Nur für den Fall, daß jemand den Original-Pacman verpaßt hat, gibt es hier eine kurze Erklärung. Schauplatz ist ein Labyrinth, das in jeder Spielstufe anders aussieht. In diesem Labyrinth sind unzählige kleine Pillen verteilt. Damit sich das ändert, gibt es Pacman. Kugelrund und mit einem ständig kauenden Maul, macht sich das gefräßige Sprite daran, die Pillen eine nach der anderen zu vertilgen.

Damit die Sache nicht zu einfach wird, fallen die »Geister« zu viert über den gefräßigen Helden her, kreisen ihn ein und befördern ihn bei Berührung ins Jenseits. Daß die vier Geister rot, gelb, grün, lila, aber nicht blau gefärbt sind, hat einen Grund: Blau werden die Widersacher erst, wenn der Pacman eine der Kraftpillen geschluckt hat, die sparsam im Labyrinth verteilt sind. Jetzt kann man für kurze Zeit den Gegner jagen und ihn bei Berührung seinerseits in die ewigen Jagdgründe schicken.

Natürlich ist der Geist nicht für immer futsch. Nurmehr als Augenpaar (ohne sein buntes Bettlaken) macht er sich blitzgeschwind in sein Heimatgewölbe auf, um gleich darauf in alter Frische die Verfolgung wieder aufzunehmen.

Damit das Spiel nicht langweilig wird, gibt es zahlreiche Extras, die den Pacman unverwundbar machen, ihn rasend schnell durch die Gänge sausen lassen, ein neues Leben bescheren, die Gegner einfrieren oder kurzerhand in die Luft sprengen.

Was es sonst noch über Deluxe PacMan zu wissen gibt, können Sie auf unserer Tips&Tricks-Seite nachlesen. ■

Programm auf Diskette

DATEN AMIGA AUF CD



Auf der Flucht: Pillen fressen und vor Geistern flüchten, das ist die Hauptbeschäftigung des Pacman

MEINUNG

Wie kaum ein anderer Pacman-Clone schafft es »Deluxe PacMan«, den Charme des Originals mit der Technik des Amiga zu verbinden. Die Titelmelodie ist trotz knarziger Synth-Sounds herrlich stimmungsvoll, das gleiche gilt für die SFX (Freßgeräusche und Triumphklänge).
Trotz des primitiven Spielprinzips ist Deluxe PacMan alles andere als einfach oder langweilig. Die zahlreichen Extras und aufdringlichen »Geister« fordern einiges an Umsicht, Taktik und Reaktion, wenn es darum geht, einen kompletten Level leerzufressen.
Lustige Details wie das erschöpft-glückliche Gesicht des Pacman (nachdem er einen Level bewältigt hat), lockern die Atmosphäre nach dem hektischen Treiben im Labyrinth. Deluxe Pacman – ein weiteres Kultspiel von Edgar M. Vigdal.

Deluxe PacMan

AMIGA-PLAY 10/95 — **85%** (sehr gut)

Grafik: **85%** Sound: **85 %**

Serie: AMIGA-Magazin PD-Disk/CD
Vertrieb: N. Erdem c/o AMIGA-Magazin PD, Pf 1823, 84471 Waldkraiburg, Tel. (0 86 38) 96 70 70, Fax (0 86 38) 96 70 55



VORSCHAU: ADVENTURE

Simon the Sorcerer 2

von Carsten Borgmeier

Einst schokkierte der britische Programmierer Michael Woodruffe zartbesaitete Gemüter mit gruftigen Gruselabenteuern. Bei ihren beiden Bildschirmauftritten sorgte die vollbusige Horrorqueen Elvira mit extravagantem Panik-Zubehör für Unruhe. Mittlerweile segelt der gestandene Familienvater in jugendfreien Gewässern. Schon vor zwei Jahren lieferte seine Softwareschmiede Adventuresoft den Überraschungshit »Simon the Sorcerer« ab.

Abgedrehter britischer Humor und ein Benutzerinterface im Stil von Lucas-Arts »Monkey-Island«-Saga bescherten dem schußligen Zauberlehrling Simon auch auf dem Amiga zahlreiche Fans. In nächtelanger Tüftelarbeit katapultierte der Spieler den fiesen Magier Sordid letzendlich ins Jenseits.



Schlecht gelaunte Bären: Wer hat von meinem Tellerchen gegessen? Der Bär hat auf den frechen »Brei-Dieb« ein Kopfgeld ausgesetzt. Simon wird sofort verdächtigt.

Nach dessen Ableben kehrte erst einmal Ruhe im Leben des tolpatschigen Helden ein. Doch das Gesetz der Serie kennt kein Erbarmen. Unterstützt von seinem talentierten Zögling Runt errichtet Sordid in einem Paralleluniversum ein neues Imperium. Wie von einem Finsterling seines Kalibers nicht anders zu erwarten, sinnt der Alchimist auf Rache.



Opa und Enkel: Der gute Zauberer Calypso stellt dem Nachwuchsmagier seine hübsche Enkelin vor

Als Simon eines Morgens einen neuen Wandschrank in seinem Zimmer entdeckt, nimmt die unvermeidliche Fortsetzung ihren Lauf. Neugierig blickt der Teenager in das mysteriöse Möbelstück und schwuppdiwupp, wird er durch ein Dimensionstor mitten in die Welt seines Erzrivalen verfrachtet. Von nun an gehorcht der Hauptdarsteller brav den Mausklicks seines Herrn vor dem Monitor. Im Zuge allgemeiner Modernisierung wurde die Steuerung geringfügig vereinfacht. Statt zwölf häßlicher Verben erlauben acht hübsche Icons den Kontakt zur betont schrulligen Außenwelt.

Das üppige Inventar füllt Simon mit nützlichen Utensilien, die er bei Bedarf weiterverschenkt oder miteinander kombiniert. Freizeitbastler bekommen alle Hände voll zu tun. Um beim örtlichen Magierwettbewerb den ersten Preis abzustauben, greift der Jungsporn zu unfeinen Mitteln. Aus diversen Zutaten konstruiert er eine Stinkbombe, die sämtliche Konkurrenten in die Flucht schlägt. Für den passenden Mief bürgt die berühmt berüchtigte Schlingen-Suppe des Sumpflings aus Folge Eins des Abenteuers. Selbiger residiert mittlerweile als Chef einer Fast-Food-Kette in einem schlammigen Prunkbau.

Auf seiner Reise in die Parallelwelt ist dem flugtauglichen Wandschrank der Treibstoff ausgegangen. Für den Rückweg ins richtige Leben muß eine Tankfüllung »Bedfull« her. Doch angesichts der zahllosen kleinen Subquests verliert der Akteur seine eigentliche Aufgabe bald aus den Augen. Für einen Rest Orientierung im kunterbunten Comic-Universum sorgt eine Landkarte, auf der von Anfang an alle erreichbaren Orte erscheinen. Lange Fußmärsche über verschlafene Wege gehören der Vergangenheit an. Emsiges Abklappern aller Schauplätze alleine fruchtet nur bedingt. Wertvolle Tips, wo genau was abgeht, spucken die hundert verschrobenen Charaktere im Spiel aus. Damit der Humor dabei nicht zu kurz kommt, legt Adventuresoft besonderen Wert auf eine landesspezifische Übersetzung. So brabbeln die Waschweiber am Springbrunnen breites Hessisch. Vor allem die CD-ROM-Fassung verspricht eine Pointenparade sondersgleichen: Handverlesene Sprecher plappern alle Dialoge in Deutsch.



Straßenmusik: Natürlich wird sich Simon von den Musikanten auf dem Marktplatz nicht weiter irritieren lassen



Luftlinie: Durch die scrollende Landkarte muß man die weiten Wege nicht mehr zu Fuß gehen



Ein neuer Schrank: Ob »Simon, der Zauberer« wohl auf das getarnte Dimensions-Tor hereinfallen wird?

Nach der bereits erhältlichen PC-Fassung zu schließen, sitzt jeder Gag. Funktionieren wird die Silberscheibe außer auf dem CD^{32} auch mit AA-Amigas samt CD-Laufwerk. Diskettenuser erwartet ein rundes Dutzend randvoller Floppies. Kein Wunder, daß Simon the Sorcerer II nur auf AA-Rechnern für Lachanfälle sorgen wird: Immerhin pinselten sieben professionelle Grafiker 18 Monate an den 80 teils scrollbaren Orten. Hübsche Hintergrundanimationen und die pralle Farbenpracht fressen gehörig Rechenzeit – zuviel für einen schlappen 500er. Läuft alles nach Plan, heißt es ab Anfang Oktober »Antreten zum Ablachen«. Eines steht jetzt aber schon fest: Neben der Indiana-Jones Dublette »Flight of the Amazon Queen« aus dem Hause Renegade zählen Simons neuerliche Eskapaden zu den absoluten Höhepunkten im Amiga-Adventurefach. *rk*

Betriebsgeheimnis

Viele Cheats, von denen keiner das Licht der Öffentlichkeit erblicken sollte, existieren in den Archiven der Hersteller. Dennoch haben die rührigen Amiga-Spieler den einen oder anderen Trick herausbekommen.

von Ralf Kottcke

Ein Blick hinter die Kulissen hat diesmal Interessantes zu Tage gefördert. Es geht um den 3-D-Renner »Behind the Iron Gate«.

BALLERSPIEL

Paradroid 90

Fans des Spiels mit den paranoiden Androiden können ihr Lieblingsspiel wieder auspacken: Vermutlich haben Sie ein Schiff übersehen. In jedem der Raumfrachter gibt es einen geheimnisvollen goldenen Schlüssel. Oft liegt er unter dem einen oder anderen Einrichtungsgegenstand. Wer jedes Schiff mit dem Schlüssel in der Tasche beendet, bekommt am Ende das Piraten-Mutterschiff zu sehen.



Pirat mit Freundin: Wenn Sie alle Schlüssel gefunden haben, erobern Sie das Piraten-Mutterschiff

3-D-SPIEL

Iron Gate

Sehr geehrte Herren,
nach meinem Kauf von »Behind the Iron Gate« habe ich mich zunächst geärgert, daß eine HD-Installation nicht vorgesehen scheint. Jetzt kommt aber der Hammer: Wenn man die Diskette 1 mit einem Programm wie »Disksalv« oder »UnDel« behandelt, sieht man plötzlich Dateien, die vor der Auslieferung wohl wieder gelöscht worden sind. Wenn man diese Dateien wiederherstellt, kann man das Spiel völlig systemkonform mit dem Amiga-Installer auf die Festplatte bannen! Und das funktioniert, obwohl die Diskette 2 nicht im DOS-Format vorliegt.

Jetzt meine Frage: Warum gibt sich der Hersteller solche Mühe, ein Installer-Skript zu schreiben, und dann löscht er alles wieder? Waren da irgendwelche Geldgeber-Interessen am Werk? Chr. Grün, 33775 Versmold



»Iron Gate« auf Festplatte: Auf manchen Amigas kann man das versteckte Install-Skript benutzen

Es ist noch etwas komplizierter: Die englische Filiale von Black Legend hat darauf bestanden, die Diskette 2 mit einem Kopierschutz zu versehen. Die deutsche Filiale von Black Legend forderte daraufhin ein Install-Skript, das die Installation dennoch durchführte. Leider stellte sich heraus, daß das Skript nur auf einigen Amigas funktionierte.

Entnervt durch die Verzögerung akzeptierte Black Legend Deutschland dann doch die kopiergeschützte »Nicht-Install-Version«. Die Programmierer haben nun offenbar einfach den Installer samt Zubehör wieder gelöscht und ***diese*** *Disketten als Master-Disks weitergegeben. Und die sind nun in Produktion gegangen und enthalten die von Ihnen entdeckten (gelöschten) Dateien.*

Ihr Amiga scheint einer der glücklichen zu sein, die das Install-Skript akzeptieren. Auf anderen Amigas lohnt sich in jedem Fall ein Versuch. Bevor Sie etwas »undeleten«, sollten Sie aber auf jeden Fall Sicherheitskopien Ihrer Originale anfertigen. Die Redaktion

PLATTFORMSPIEL

Turrican

Wenn es von Turrican drei Folgen gibt, spricht das für die Qualität des Spiels. Falls jemand alle drei Folgen an einem Abend durchspielen will: Wir haben nocheinmal alle Cheats für Turrican herausgesucht.

Turrican 1: Geben Sie in der HighScore-Tabelle als Namen »BLUESMOBIL« ein. Dadurch bekommen Sie 99 Leben.

Turrican 2: Drücken Sie auf dem Titel-Schirm die Space-Taste. Sie kommen ins Musik-Menü. Dort drücken Sie <1>, <4>, <2> und dann zweimal <ESC>. So bekommen Sie unbegrenzte Leben.

Turrican 3: Hier kann man während des Spiels diverse Zeichenfolgen eingeben, die dem Helden das Leben leichter machen.

DESTRUCT	Unendlich viele Bomben
ETERNITY	Unendlich viel Energie
BEAMMEUP	Level überspringen
ROLLING	Beliebig viel Roll-Energie



Historischer Rückblick: Der Amiga (Folge 3)

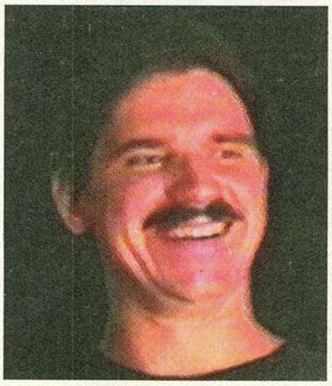
10 Jahre Amiga

Final Countdown: Commodore bringt die besten Amiga-Multimedia-Maschinen zu einer Zeit, in der noch keiner weiß, was das überhaupt ist – und ruiniert sich trotzdem. Der Amiga fand sein Ende, aber auch den Neuanfang!

von David Twigg-Flessner

Dezember 1988 gab es Neues zu berichten, das mehr als ein Gerücht war. Toronto: »World-Of-Commodore-Show« und 30. Firmenjubiläum von Commodore. Vorn auf dem Firmenstand zu bewundern: zwei Netzkarten; hinten in der dunkelsten Ecke ein Amiga-1000-ähnliches Gerät, das nur im Flüsterton erwähnt wird. Es fallen Begriffe wie: mehr Farben, höhere Auflösung, SCSI-Port, Mathematik-Koprozessor, HD-Laufwerk und schließlich die Bezeichnung »Amiga 3000«.

So groß war die Erwartung dieses neuen Modells, daß die Amiga-Usergroup »San Diego« sofort zugriff, als sich zu ihrem Apriltreffen die Gelegenheit bot, den neuen Amiga zu sehen. Beim Einschalten des unübersehbar mit »Amiga 3000« gekennzeichneten Geräts erschien eine im Raytracingverfahren dargestellte rotierende Hand statt des bekannten Standbildes; die Workbench war in einer interlacefreien Darstellung zu sehen und es wimmelte nur so von Farben.



Zorro der Entwickler: Dave Haynie ist der Vater des Zorro-III-Busses

Andere »Neuigkeiten« wurden mal angesprochen, mal gezeigt. Noch vor Ende des Clubtreffens gingen die ersten Meldungen in alle Welt. Im Netz wurde eifrig debattiert und – von Commodore dementiert. Da wurde der Zusammenhang mit dem Datum deutlich, und die Sache war klar: Das »neue« Modell war tatsächlich in der Amiga-Reihe ein Prototyp – und zwar ein neuer Macintosh II im Amiga-2000-Gehäuse!

Als kurze Zeit später die ersten Alpha-Versionen von Version 1.4 des Amiga-Betriebssystems auftauchten, war aber auch ein animiertes Einschaltbild zu sehen. Waren die Spaßmacher nun Hellseher, oder war das ein schlau eingefädelter Marktforschungstrick?

Die Idee kam jedenfalls nicht von Commodores Marketingabteilung, denn die war eher damit beschäftigt, Interesse für den geplanten »C 65« zu wecken, nachdem die bisherigen Nachfolgermodelle des erfolgreichen 8-Bit-Computers sich als Flops erwiesen hatten. Auf der ganzen Welt – mit Ausnahme der USA – war der Amiga längst ohne große Werbekampagne zum Begriff geworden. Was Commodore nicht schaffte, erreichte die Amiga-Gemeinde selbst: durch Mundpropaganda. Das wiederum mag auch für die Firma ein Grund gewesen sein, am Werbeetat zu sparen.

Und jetzt machten »die von der obersten Etage« den nächsten gravierenden Fehler: Sie setzten alles daran, die bisherigen IBM-Kunden zum Amiga zu bekehren, indem der Befehl erging, die für den europäischen Markt produzierten PC-Clones auch in den USA zu vermarkten und namhafte IBM-Softwareproduzenten wie WordPerfect für die Umsetzung ihrer Produkte zu gewinnen. Mit dieser Kursänderung offenbarten die Herren an der Spitze eindeutig ihre Unkenntnis der Marktsituation und der Stellung ihrer Firma in den Augen der (amerikanischen) Verbraucher: In Europa genoß sie aus den Zeiten der PET-Reihe einen Ruf als Lieferant von Bürocomputern und lag lange Zeit vor IBM; in den USA dagegen war das Image der Spielcomputerfirma dominierend – und die Versuche, dieses Image zu verlieren, sollten in den kommenden Jahren die Weichen für das spätere Scheitern stellen.

Dann kam WordPerfect mit dem gleichnamigen Textverarbeitungsprogramm in der Amiga-Version. Amerikanische Benutzer jubelten – wieso eigentlich? Es gab bereits solche Programme im Dutzend für den Amiga, und die führenden Amiga-Programme der damaligen Zeit lieferten alle WYSIWYG-Darstellung mit Grafikeinbindung, was WP noch lange nicht konnte. Außerdem war das Programm im Vergleich sündhaft teuer – mindestens doppelt so teuer wie das neueste und teuerste Amiga-Programm.



Bryce Nesbitt: Spott und Hohn für Mehdi Ali sind die letzten Regungen

Der deutsche Markt brachte dieses Experiment zum Scheitern. Die mittlerweile etwa 1,5 Millionen Amigabesitzer sagten einhellig: »WordPerfect, für 800 Mark (Schüler- und Studenten-Preis)? Nein danke! Wir haben schon Besseres.«

Schuldige mußten her! Das war nichts Neues: Die Leitung der amerikanischen Niederlassung wurde so oft ausgetauscht, daß man unkte, das Chefbüro habe eine Drehtür! Einmal, so die Anekdote, fand ein neuer Chef auf dem Schreibtisch drei Briefumschläge mit der Aufschrift »Nur im Notfall öffnen« und die Zahlen 1, 2 und 3. Natürlich steckt die Firma in Schwierigkeiten, also öffnet er Umschlag 1; da steht, »Geben Sie





Ihrem Vorgänger die Schuld«. Es geht kurzfristig etwas besser, dann ist Umschlag 2 fällig: »Geben Sie Ihren Vizepräsidenten die Schuld.« Es geht weiter bergab und der verzweifelte Chef macht den letzten Umschlag auf: »Bereiten Sie drei Umschläge vor ...«. Unter den Topmanagern wurde also wieder fleißig gekehrt, und dann tat Präsident Irving Gould ausnahmsweise etwas Sinnvolles: Er holte als neuen Leiter der amerikanischen Filiale Harry Coppermann, der nicht nur 20 Jahre im Dienste von IBM, sondern auch zwei Jahre bei Apple als Vermarktungsexperte nachweisen konnte.

Der neue Besen wurde schnell aktiv. Knapp sechs Wochen nach seiner Ernennung erschien er auf der Entwicklerkonferenz in San Francisco und trug seine Ziele vor: 1. Verbessertes Firmenimage, eine neue Werbeagentur; 2. Schwerpunkt auf dem Amiga; 3. verbesserter Produktvertrieb; 4. neue Märkte – Schulen, Hochschulen, Regierung; 5. bessere Kundenbetreuung, nach dem Motto »zufriedene Kunden kaufen weiter, unzufriedene auch – aber bei der Konkurrenz«. Er stellte auch neue Leute hierfür ein, wovon mehrere ihre Sporen bei Apple verdient hatten. Die Entwickler nahmen die neuen Töne erstaunt wahr; noch größer war das Staunen, als ihnen klar wurde, daß ihre Meinungen für den neuen Chef nicht nur von Bedeutung, sondern sogar erwünscht waren.

Rasch wurden neue Produkte vorgestellt, die bislang vor sich hin vegetiert hatten: eine 68030-Karte, Professional Video Adap-

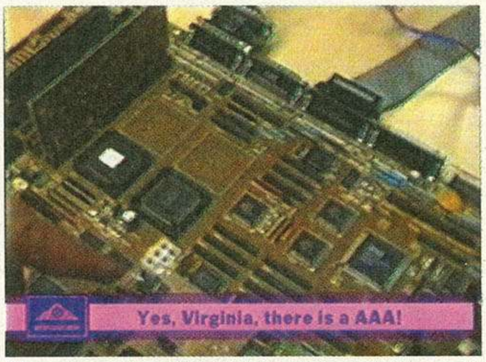


Peter Cherna: Ihm verdanken wir vieles aus Amiga-OS 2.0 und OS 3.0

ter, die Lovell-Grafikkarte, ein verbesserter Festplattencontroller, eine Mehrfachkarte für serielle Schnittstellen, eine ArcNet-Karte für Amiga 500 und 2000, die neuen Chips der Enhanced Custom Chip (ECS)-Reihe. Die Entwicklung des Amiga 3000 wurde erstmals offiziell bestätigt.

Coppermanns Angriff auf den Schulmarkt wurde mit einem Video eingeleitet: »Amiga in the Classroom«. Aber weiteres Interesse mußte geweckt, und damit zu ungewöhnlichen Mitteln gegriffen werden: eine zweite Premiere!

11. Oktober 1989 wurde das »Amiga Relaunch« mit Veranstaltungen in New York und Los Angeles gefeiert: Die komplette Relaunchmannschaft jettete quer über die USA von der ersten zur zweiten Veranstaltung! Vorgestellt wurden aber keine neuen Computer, sondern die neuen Werbefilme, die von Lucasfilms Commercials produziert wurden (Ja, George Lucas ist auch Amiga-fan!), und die Druckwerbung – unter dem Motto »The Computer for the Creative Mind«. (Wie lautete damals der Spruch auf dem Aufkleber, der meinem Amiga beigelegt war: »Mensch – laß deinen Ideen freien Lauf!«) Einen Eklat gab es, als die Zeitschrift TIME in derselben Ausgabe (30. Oktober), in der diese Werbung – auf sieben Seiten – erschien, auch einen Bericht brachte, in dem der Amiga-Relaunch als »Benefizveranstaltung für eine abgetakelte Diva« beschrieben wurde und nur als Aufhänger für einen Artikel zum Einbruch in der Computerbranche diente.



Es gab schon AAA: Die Hauptplatine mit den neuen Grafik-Chips in den Entwicklungslabors in West Chester, USA

Harry Coppermann faßte die ersten fünf Jahre der Amiga-Geschichte treffend zusammen: »Commodore hat im Angebot eines der bestgehüteten Geheimnisse der heutigen PC-Industrie: eine Produktreihe mit dem Namen Amiga.« Gleichzeitig konnte er das Erreichen der 1-Millionen-Grenze beim Verkauf dieses Geheimnisses bekanntgeben. Der Amiga hatte sich *trotz* Commodore etablieren können! Auch die Finanzzeitschriften nahmen den neuen Besen bei Commodore zur Kenntnis: Business Week bezeichnete Commodore als »führende Firma im Multimediasektor« und Wall Street Journal begutachtete die neue Richtung wohlwollend.

Die Werbekampagne brachte den erhofften Erfolg nicht, auch wenn der Amiga 500 sich eines deutlich gestiegenen Umsatzes erfreuen konnte. Der Durchbruch wurde in Großbritannien geschafft, nachdem der Amiga dreieinhalb Jahre lang ein Außenseiterdasein gefristet hatte. Zum Weihnachtsgeschäft wurden binnen sechs Wochen über 100 000 Amiga 500 an den Mann gebracht! Wie bereits erwähnt, war dieser Erfolg auf eine konsequente »Paketstrategie« zurückzuführen: da gab es »Air Miles« – mit Gutschein für 500 Meilen ab London, verschiedene Spiele und ein Paket für den Bürobereich. Händler zogen mit und boten (teilweise zusätzlich) eigene Pakete an. Im Schnitt war jedem Amiga 500 Software im Wert von 500 Mark beigelegt!

Ein Teil des Erfolgs ging auf das Konto der Firma Ariadne zurück, die ein Emulationsprogramm für den landesweit verbreiteten Acorn BBC Computer geschrieben hatte; die Emulation war nicht nur multitaskingfähig, sondern auch in manchen Bereichen schneller als der BBC selbst. Da dieser Compu-

Übersicht

10 Jahre Amiga – eine Zeitspanne, die einen Rückblick lohnend macht. Soviel ist passiert, daß es nicht auf wenigen Seiten unterzubringen war. Daher mußten wir sie in drei Folgen aufteilen:

Folge 1: Wie alles begann: Die Firma Amiga, erste Prototypen, die Übernahme durch Commodore, die Leute dahinter und der wahre »Vater des Amiga«.

Folge 2: Evolution: Die nächste Generation, Querelen und neue Geräte, Prototypen, die die Welt nie sah, verpaßte Chancen; Kommentare und Glückwünsche bekannter Amiga-Leute.

Folge 3: Niedergang und Neubeginn: Die letzten Entwicklungen, Niedergang und Konkurs, die ganze Geschichte der Übernahme mit bisher unveröffentlichtem Material.





Der Flop schlechthin: Den Amiga 600 war zu alt, zu teuer und zu langsam. Der Anfang vom Ende war auszumachen.

ter in fast allen Schulen des Landes eingesetzt wurde, tat sich ein großer Markt auf.

Bald machte das Gerücht die Runde, es werde an einer Laptop-Ausführung des Amiga gearbeitet, und die heiße auch noch »Arrow«. Daß diese Spekulation nicht ganz grundlos war, hat Dale Luck bestätigt: »Als ich bei Commodore als Berater tätig war, haben wir am Design eines Laptops gearbeitet. Ich habe noch einen der zwei oder drei Prototypen, die wir damals in Handarbeit zusammengebastelt haben. Die Hauptplatine ist eine modifizierte Version der Amiga 500-Platine, die genau in das alte SX-64-Gehäuse (die »tragbare« Version des C 64 – ein heißbegehrtes Sammlerstück) paßte. Das Gerät hatte 1 MByte Speicher, und ich suchte dafür einen Festplattenadapter, eventuell eine 68020-Karte und eine 5 bis 6 Zoll große, farbige LC-Anzeige. Aus irgendwelchen Gründen hatte Commodore an einem Laptop kein Interesse mehr, und das Projekt wurde schon als Prototyp gestrichen.« Anderweitig bestand aber Interesse. Auf der New Yorker Ami-Expo im März 1989 hatte die Firma MicroMomentum eine »schleppbare« Ausführung gezeigt und hierzulande sollte von Gigatron ein Laptop zum CeBIT 1990 kommen – kam aber nicht, weil Commodore, wie schon so oft, keine Lizenz für die Sonderchips vergeben wollte.

März 1990

DevCon: Das Geheimnis um »Baby« wird gelüftet – keine Spielkonsole, sondern ein neues Zwittergerät, ein Amiga-CD-Zwitter. Damit wurde eine Phase eingeleitet, in der erstmals seit drei Jahren neue Modelle zu sehen waren.

Am 24. April wurde im New Yorker Palladium die Premiere von Amiga 3000 und AmigaVision gefeiert. Der Aufwand war wesentlich geringer als 1985, aber nicht minder beeindruckend. Die Videovorführung zeigte die Fähigkeiten des neuen Programms und des neuen Computers gleichzeitig. Damit war nicht nur der Einstieg, sondern effektiv die (vorläufige) Übernahme eines aktuellen Anwendungsbereichs geschafft: Amiga lieferte, was Apple unter der Bezeichnung »Multimedia« propagierte! Der Amiga 3000 signalisierte auch den Abschied von der 16/24-Bit-Technologie mit dem Wechsel zu einer vollen 32-Bit-Architektur, mit einem auf 512 KByte angewachsenem Betriebssystem – nicht die lange gehandelte 1.4, sondern 2.0; eine Bezeichnung, die laut allen bis dato gemachten Ingenieursaussagen nur dann verwendet werden sollte, wenn die Rückwärtskompatibilität nicht mehr gewährleistet wäre.

Harry Coppermann hatte sich passende Worte zurechtgelegt: »Jetzt sind wir dran. Jetzt ist unsere Zeit gekommen. Die Technologie hatten wir bereits vor viereinhalb Jahren. Um die Wahrheit zu sagen, wir hatten ein multimediafähiges Produkt, bevor Multimedia produktreif war. Schauen Sie sich die anderen Firmen an: Sie reden von Multimedia, aber sie bringen es nicht. Sie liegen weit hinter Commodore zurück.«

Sechs Wochen später: CES Chicago; der zweite Streich. Aus »Baby« ist das »Commodore Interactive Graphics Player«, besser bekannt unter dem Marktnamen »Commodore Dynamic Total Vision«, kurz CDTV, geworden. Die Markteinführung von CDTV wurde jedoch auf 1991 verschoben: um sicherzustellen, daß es für das neue Gerät auch hinreichend Software gab. Commodore konnte rosigen Zeiten entgegensehen.

Aber was dann kam, war typisch Commodore. Wie heißt es im »Deathbed-Vigil«-Video: »Sie rissen die Niederlage aus den Klauen des Erfolgs!«



Nach der Klickorgie: Hier sieht man, wer alles an der Software von 3.0 mitgewirkt hat – nicht gerade wenige

Ohne groß zu überlegen, wurde kurzerhand – auf dem Höhepunkt des Erfolgs – der Amiga 500 abgesetzt und durch den 500+ mit dem ECS-Chipset ersetzt. Plötzlich funktionierten etliche Spiele auf dem 500+ nicht mehr! Sogar die Spiele-Entwickler waren überrascht. Proteste halfen nichts, die Firmenleitung blieb stur. Es sollte noch schlimmer kommen. Die PC-Abteilung mußte aufgegeben werden, weil der Marktanteil kaum erkennbar war.

Die alten Amiga 500 mußten aus dem Lager, um Platz für den 500+ zu machen: Absatz zu reduzierten Preisen – ein Verlustgeschäft (wenn auch nicht für die erfreuten Käufer). Dann wurde Henry Rubin durch Bill Sydnes als Leiter der Hardwareseite abgelöst, und die Entwicklung blieb fast schlagartig stehen.

Bis Februar 1991 waren die ersten Prototypen des AA-Chipset fertig. Sie wurden in einige wenige Entwicklungsgeräte eingebaut; dieser Amiga 3000+, mit dem zusätzlichen »AT&T DSP 3210« als Soundprozessor, wurde auf den Entwicklerkonferenzen in Denver und Mailand vorgestellt. Die Serie sollte ab April anlaufen und wurde von der Firmenleitung gestoppt. Gleiches galt bis Oktober für alle AA-Projekte. Stattdessen wurde der als »Billiggerät« für Computereinsteiger geplante Amiga 300 umgemodelt und unter der Bezeichnung Amiga 600 als 500-Ersatz auf den Markt gebracht – ein Gerät, das weniger bot und mehr kostete! Die Fir-

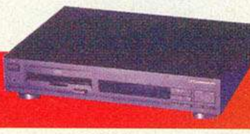
Geheimbotschaften im System (Teil 3)

Auch unter Amiga-OS 2.0 gibt es Geheimbotschaften, die Sie folgendermaßen hervorzaubern können: Nach Einschalten des Computers muß man ein Programm von der Workbench aus starten; dann hält man die CTRL-Taste sowie beide ALT- und SHIFT-Tasten gedrückt und wählt mit der dritten Hand (wer eine hat!) die Menüoptionen aus dem Workbench-Menü. Nach jeder Wahl – angefangen mit »Quit« und dann weiter mit »Backdrop« und den anderen der Reihe nach von oben nach unten – muß man aber zuerst die rechte Maustaste und dann alle Tasten loszulassen und den Menüpunkt »Last message« wählen, um die jeweilige Botschaft in der Menüleiste des Workbench lesen zu können. Für diejenigen, die noch mit 1.3 oder älter arbeiten, hier die Mitteilungen aus 2.0:

Quit	We made it .....
Backdrop	Better than ever
Execute	OS Group: Bryce, Michael, Peter, Darren, Randell
Update	GFX: Allan, Bart, Spencer, Steve, Chris, Ray
Redraw	SP: Eric, Martin H, Bill, Martin T, Brian, Kevin
Last M	Other: Andy, Dale, Jimm, Kodiak, Ned, Porter, Carolyn, David CATS, QA
About	Thanks to: Bill Hawes, Software Distillery

Noch war die Welt einigermaßen in Ordnung, aber mit Version 3.0 kam wieder Frust auf. Das Ergebnis war eine (zensierte) Mitteilung, die von dem Menüpunkt »About« abgerufen werden kann. Dazu muß man die Anzahl der laufenden Tasks beim Start der Workbench auf weniger als 16 begrenzen (am einfachsten ohne Dateien in »WBStartup«). Die Suche nach der Botschaft beginnt mit dem Drücken der rechten Maustaste; danach und gleichzeitig mit der Maustaste sind die CTRL-Taste sowie beide ALT- und SHIFT-Tasten auch zu drücken und erst dann wird der Menüpunkt »About« gewählt. Das Fenster, das dann erscheint, darf nur beiseite geschoben aber nicht geschlossen werden! Dann fängt man wieder von vorne an und wiederholt den Vorgang, bis ein anderes About-Fenster erscheint. Viel Spaß damit.

1991



CDTV



Amiga 3000 Tower



Amiga 500 Plus

Entwicklungsgeschichte nach Modellen

1987 erschienen gleich zwei neue Modelle, die mit einem verbesserten, quadratischen Agnuschip bestückt waren:

Amiga 500 – die »Heimcomputer«-Ausführung mit allen Systemteilen im Tastaturgehäuse – hatte verbesserte Sonderchips der ersten Generation und das Betriebssystem im ROM-Chip, entsprach aber sonst dem Amiga 1000. Wie der Amiga 2000 hatte auch der Amiga 500 den »Ranger« getauften Speicherbereich und ließ sich somit um etwa 1,5 MByte mehr als der Amiga 1000 erweitern; ferner hatte er auch einen abschaltbaren Tiefpaßfilter, wodurch höhere Töne heller klingen. Es gab mit der Zeit Varianten mit verschiedenem Speicherausbau.

Amiga 2000 – die Geschäftscomputer-Ausführung, mit internen Erweiterungsslots für Amiga-Karten:

Amiga 2000a – die deutsche Version; erkennbar daran, daß die 0,5 MByte Erweiterungskarte sich in dem Prozessorslot befand; dieser Slot hat nur eine DMA-Leitung, läßt also nur ein Simpel-DMA zu.

Amiga 2000b – die amerikanische Version (hartnäckig in Großbritannien als B2000 bezeichnet), mit der Erweiterung um 0,5 MByte auf der Hauptplatine und zwei DMA-Leitungen am Prozessorslot – sonst mit der deutschen Version identisch.

Amiga 2000c – die letzte Version, für das verbesserte ECS-Chipset der zweiten Generation ausgelegt (erlaubt 1 MByte Chip-RAM), sonst effektiv mit dem 2000b baugleich (in den USA auch als Amiga 2000+ bezeichnet). Neben der Grundversion kamen in verschiedenen Teilen der Welt Sonderausführungen auf dem Markt:

Amiga 2500 – die (in den USA übliche) Bezeichnung für verschiedene, bereits mit Erweiterungen und in der Regel auch zusätzlich mit einem 68020 oder 030 bestückte Modelle der 2000-Baureihe, wie z.B. Amiga 2500 HD (mit Festplatte) oder Amiga 2500 AT (mit AT-Karte); dazu auch der Amiga 2500 UX mit der ersten UNIX-Version.

1991: Als letztes Modell der ersten Generation erschien der CDTV – Commodore Dynamic Total Vision; es war das erste Gerät der »Multimedia-Generation« und bestand aus einer Hauptplatine der Amiga 500/2000 in Verbindung mit einem CD-Spieler und erweitertem Betriebssystem auf der Grundlage von Amiga-OS 1.3 zur Steuerung des CD-Teils und zur Verwaltung der erweiterten Anschlüsse (wie z.B. die MIDI-Schnittstelle).

Die zweite Generation:
Die zweite Generation der Sonderchips kam 1990 zum Einsatz mit dem

Amiga 3000 – das erste Modell mit voller 32-Bit-Architektur und vielen »eingebauten« Extras, wie z.B. SCSI-Hostadapter und Antiflicker-Chip; Der Amiga 3000 hatte das ECS-Chipset, das bis zu 2 MByte an Chip-RAM verwalten konnte. Weitere Varianten waren:

Amiga 3000 UX – mit einem für die Zeit sehr modernen, schnellen Unix.

Amiga 3000T – da das Slimline-Gehäuse nicht sehr viele interne Erweiterungen zuläßt, gab es, erstmalig in der Amiga-Reihe, eine Tower-Ausführung dieses Modells mit internen Anschlüssen für weitere Karten und Laufwerke.

Amiga 500+ – »aufgemöbelte« Version des Amiga 500 mit dem ECS-Chipset des 3000 und Amiga-OS 2.0.

Amiga 600 hieß der eigentliche Nachfolger des Amiga 500, der 1992 auf dem Markt kam. Eigentlich als »kostenreduziertes« Modell unter der Bezeichnung Amiga 300 zur Abrundung der Modellreihe nach unten geplant, wurde das Gerät letztendlich teuerer im Handel als der Amiga 500.

Amiga 2200 war die Projektbezeichnung für einen abgespeckten Amiga 3000 mit IDE-Controller, der von den meisten Commodore-Filialen boykottiert wurde. Die Idee wurde zum Amiga 4000 weiterentwickelt.

Die dritte Generation:
Schon 1992 wurde das erste Modell für das neue AA-Chipset entwickelt. Es trug die vorläufige Bezeichnung Amiga 3000+ und sollte mit einem 68040 und DSP bestückt werden (davon gab es nur Prototypen).

Das erste im Handel erhältliche Gerät der dritten Generation war der 1993 vorgestellte Amiga 4000 mit den Sonderchips der AA-Reihe und einem 68040-Prozessor. Von manchen wurde der Wechsel vom SCSI-Controller des Amiga 3000 zum IDE-Controller als Rückschritt empfunden. Spätere Ausführungen besaßen eine 68EC030-CPU statt des 68040.

Vom Amiga 4000 gab es auch ein Towermodell, den Amiga 4000T.

Auch 1993 erschien der neue, echte, Nachfolger des Amiga 500 in der Gestalt des Amiga 1200, der im gleichen Verhältnis zum Amiga 4000 steht wie der 500 zum 2000.

Unter der Bezeichnung »Amiga 2200« wird in den USA ein Amiga 1200 mit schnellerem Prozessor angeboten.

Als bisher letztes Gerät der dritten Generation erschien 1994 der CD32, als logischer Nachfolger des CDTV.

Die vierte Generation:
Diese neuen Modelle hätten den AAA-Chipset erhalten, der zum Zeitpunkt des Zusammenbruchs von Commodore so gut wie fertig war. Ob AAA zum Einsatz kommt, wird vermutlich von der Wahl des RISC-Prozessors für die nächste Generation abhängen. Bis zuletzt wurde mit einem HP-Prozessor experimentiert, bei dem die neuen AAA-Chips hätten integriert werden können; die neuen Modelle wären also Ein-Chip-Geräte geworden. Aus anderen Quellen dagegen hört man vom Einbau des PowerPC-Chips, bei dem eine solche Integration kaum möglich erscheint. Warten wir's ab.

menleitung ordnete für 1992 die Entwicklung eines Geräts für die Marktlücke zwischen Amiga 300 und Amiga 3000 an: der Amiga 2200 wurde jedoch rundweg von allen Niederlassungen abgelehnt. Die kritische Finanzlage spitzte sich immer mehr zu.

Die Bosse gaben nach: Grünes Licht für AA. Aus den Entwürfen für Amiga 3000+ und 2200 entsteht der Amiga 4000, mit Betriebssystem 3.0. Der Einfluß des von IBM-Gedanken geprägten Sydnes macht sich im Wechsel von SCSI zu IDE deutlich bemerkbar. Obwohl der neue Amiga endlich mit A(G)A-Chips ausgeliefert wird und farbenmäßig mit dem Macintosh konkurrieren kann, ist die Reaktion nicht völlig zustimmend. Für »das untere Ende des Markts« wird der Amiga 1200 entwickelt: diesmal mit mehr Mitteln, und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Fürs Weihnachtsgeschäft erscheint das neue Modell fast zu spät, und die Nachfrage übersteigt bei weitem das Angebot. Es bahnt sich die Katastrophe an: angesichts des Amiga 1200 will niemand den 600. Auch der Amiga 3000 fällt bei den Käufern in Ungnade. ECS ist eindeutig »out«. Die Verlustzahlen steigen weiter.



Was hätte werden können: Den Amiga 3000 gab es als Prototyp schon mit AA-Chips und digitalem Signalprozessor

CDTV hat sich auch als Fehlschlag entpuppt. Die Technologie ist gegenüber den neuen Modellen überaltet, das Programmangebot ist von mäßiger Qualität. 1993 wird der Nachfolger, CD32, auf der Grundlage des 1200 entwickelt. Alle sind mit dem Entwurf zufrieden: CD32 ist sowohl Spielkonsole, als auch zum Computer erweiterbar und kann als preiswerter Multimediatreiber eingesetzt werden. Aber die Mittel für die Serienproduktion reichen nur für etwa 100 000 Geräte, wovon allein in Großbritannien etwa 50 000 verkauft werden. Laut Deathbed-Vigil-Video hätte »Commodore mit 400 000 Geräten überleben können«.

Alles fällt der Finanznot nach und nach zum Opfer. Es findet keine Neuentwicklung statt; das AAA-Projekt wird eingestellt, obwohl die ersten Chips bereits existieren – Commodore kann die Lieferanten nicht mehr bezahlen. Nur an dem MPEG-Modul zum CD32, am Amiga 4000T und am Betriebssystem 3.1 wird weitergearbeitet.

April 1994

Commodore ist am Ende. Wer sich nach einer anderen Stelle umschauen will, wird von der Firmenleitung dazu ermutigt. Wunder werden nicht erwartet.

25. April. Es werden Entlassungen bekanntgegeben; nur noch 30 Mitarbeiter bleiben – auf dem Höhepunkt waren es über 1000.



DIE AMIGAS SIND WIEDER DA!

A1200 STARTER EDITION

2 MB RAM Kickstart 3.1, 170 MB HD, Joystick, Software: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Dateiverwaltung sowie 2 Spiele.	949 DM
A1200 mit 1,2 GB HD	1.199 DM
A1200 mit 850 MB HD	1.099 DM

A4000 MULTIMEDIA TOWER

68040, 10 MB RAM, SCSI-Controller, 1 GB SCSI HD, Scala MM 300 Software incl. Quadro-Speed SCSI CD-ROM	4.450 DM
Version wie oben jedoch mit 4,2 GB SCSI HD.	5.790 DM

FINANZKAUF

Ab sofort haben Sie bei uns die Möglichkeit Ihren PC bequem in monatlichen Raten zu zahlen. Fragen Sie nach, unsere Verkäufer beraten Sie gern.
(Finanzkauf schon ab 45DM/Monat)

CD-ROM A1200/A2000/A4000

Double-Speed CD-ROM Komplett-System für A2000 incl. Controller-Karte und Software	299 DM
Version wie oben, jedoch mit Quadro-Speed	429 DM
Double-Speed CD-ROM Komplettsystem für A1200 incl. Anschluß-Kit, Treibersoftware und CD-32 Software	359 DM
Version wie oben jedoch Quadro Speed	489 DM
Double-Speed CD-ROM-Kit für A4000 incl. Treibersoftware	249 DM
Version wie oben, jedoch mit Quadro-Speed	399 DM
SCSI-Quadro-Speed CD-ROM z. B. für A4000 Tower	349 DM

MONITORE/GRAFIK/VIDEO

RGB Color Monitor	299 DM
Multisync Color A500-A4000	599 DM
VLAB Motion	1.949 DM
Sirius II Genlock	1.699 DM
Neptun Genlock	1.049 DM
VLAB SVHS Digitizer	ab 549 DM
Picasso 2 MB Grafikkarte	649 DM
Cyber Vision Grafikkarte	a. Anfrage

Sonstige Artikel auf Anfrage!

FESTPLATTENKITS

Komplett anschlußfertig incl. Controller und Treibersoftware	
540 MB/120 MB	429/249 DM
850 MB/1200 MB	489/599 DM
Festplatten für A1200 und A4000	
540 MB/850 MB	279/349 DM
1,2 GB	449 DM
Festplatten für A4000 Tower	
2 GB / 4,2 GB	1.199/1.899 DM

RAM-ERWEITERUNGEN

4 MB A4000 und A4000 Tower	249 DM
4 MB Karte mit Uhr und Koprozessorsockel	399 DM
8/2 MB Karte für A2000	249 DM
1,8 MB A500	169 DM
1 MB A500+	79 DM
512 KB A500	49 DM

TURBO-KARTEN & MODEM

Blizzard 1220/4MB,28 MHz	379 DM
Blizzard 1230 III 50 MHz	399 DM
A2630/4MB für A2000	699 DM
Faxmodem 14.400, extern	169 DM
Faxmodem 28.800, V.34, extern	299 DM

DRUCKER & SCANNER

HP Deskjet 600 Color	679 DM
HP Deskjet 660 Color	779 DM
HP Deskjet 850 Color	899 DM
HP Scanjet 3 c	1.749 DM

Schwarz Computer GmbH
Altenessener Straße 448 45329 Essen
Tel.: **02 01 / 34 43 76** oder **36 79 88**
Fax: 02 01 / 36 97 00
Mo-Fr 9-13 und 15-18 Uhr, Sa 9-13 Uhr

New Line Computer KG
Alexanderstr. 272 • 26127 Oldenburg
Tel.: **04 41 / 68 36 17** • Fax: 9 61 89 43
Mailbox: 04 41 / 9 61 89 42

PCT Computer GmbH
Rathenaustraße 13 • 45772 Marl
Tel.: **0 23 65 / 4 20 42** Fax: 4 51 79
Mo-Fr 10-13 und 14-18 Uhr, Sa 10-13 Uhr

Computer Müthing GmbH
Husemannstr. 45 • 45879 Gelsenkirchen
Tel.: **02 09 / 20 92 91** • Fax: 02 09 / 2 89 65
Öffnungszeiten: 10 - 18, Sa. 10 - 13

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

TurboCalc V3.5

TurboCalc V3.5 ist der mächtige Nachfolger des Programms TurboCalc 3.0 , das einen neuen Standard für Tabellenkalkulationen auf dem Amiga® gesetzt hat.

TurboCalc V3.5 präsentiert sich mit einer erweiterten Benutzeroberfläche, die Dank zahlreicher Neuerungen wie Drag & Drop zum Kopieren/Verschieben oder Füllen per Maus, noch einfacherer Funktionsauswahl, Fixierung von Tabellentiteln oder aber der einblendbaren Statusanzeige noch einfacher zu bedienen ist. Ein mehrfaches Undo/Redo in variabler Tiefe macht falsche Eingaben oder Befehle ohne Probleme rückgängig und kann viel Arbeit ersparen (wie auch die neue AutoSpeicher- und Backup-Option).

Dank des neuen Objektkonzepts, welches erlaubt, Diagramme, Texte, Zeichnungen, IFF-Bilder... direkt in die Tabelle aufzunehmen und auch auszudrucken, können Tabellen jetzt noch besser gestaltet werden.
Diagramme (etwa die neuen 3D-Säulen und -Tortendiagramme) können direkt neben die dazugehörigen Zahlenreihen plaziert werden. Mit der Mehrzeilenoption können auch längere Texte kompakt in einer Zelle untergebracht werden. Der in der Tabelle sichtbare Seitenumbruch sowie die vorhandene Druckvorschau helfen beim optimalen Einrichten des Layouts am Bildschirm und sparen so Papier und Zeit.

All dies kann mit verbesserten Druckroutinen zu Papier gebracht werden oder aber als IFF-Grafik oder Text (per Datei oder Clipboard) in Ihre Textverarbeitungssoftware eingebunden werden.

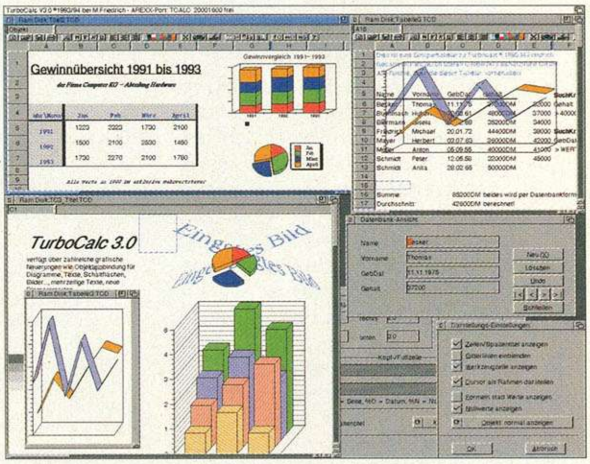
Zur einfacheren Verwaltung Ihrer TurboCalc-Datenbanken steht jetzt eine Datenbankmaske zur Verfügung.

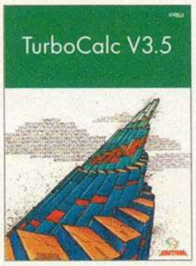
Hier die wichtigsten Neuerungen kurz im Überblick:

- Objekte (Diagramm, Text, Zeichnung, Bilder...) können direkt in die Tabelle eingebunden, mit Makros belegt und und im Grafikmodus mitausgedruckt werden
- Fixieren: Der Titelbereich, der beim Scrollen immer erhalten bleibt, kann links und oben festgelegt werden.
- mehrzeilige Zellinhalte
- Drag-and-Drop zum Verschieben/Kopieren/Größe ändern von Blöcken per Maus
- mehrfaches Undo/Redo
- Diagrammmodul stark erweitert (neue Diagrammtypen, 3D, Auto-Refresh, ...)
- Druckvorschau für den Grafikausdruck (ab OS2.0)
- Seitenumbruch in der Tabelle ersichtlich
- Daten-Maske zum einfachen Eingeben/Anzeigen der einzelnen Datensätze
- Statuszeile einblendbar mit kurzer Online-Hilfe, ...
- Clipboard-Unterstützung zum einfachen Datenaustausch mit Textverarbeitungen...
- Tabellen als IFF-Bild speicherbar (für leichten Export zu Textverarbeitungen)
- Autospeichern (alle x Minuten, wahlweise letzte Fassung erhalten)
- volle OS2/3.x-Unterstützung (Locale, MemoryPools, AmigaGuide)
- viele neue Funktionen/Makros
- zahlreiche allgemeine Verbesserungen

Benötigte Hardware:
Commodore Amiga® mit Kickstart 1.2/1.3, 2.0, 2.1, 3.0, 3.1; mindestens 1MB RAM. Ausdruck auf allen Standarddruckern möglich.

Updates:	TurboCalc V2.0 → TurboCalc V3.5	DM 99,–
	TurboCalc V3.0 → TurboCalc V3.5	DM 29,–





SCHATZTRUHE
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33
45131 Essen · Germany
Fon (02 01) 78 87 78
Fax (02 01) 79 84 47
Email stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox (0208)202509

CHIARI OFFICE · 1995

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG.

Bestell-Nr. 272 DM 199,– (Abholpreis)

Versandpreis inkl. Versandkosten
Inland: DM 204,– V-Scheck, DM 207,– Nachnahme
Ausland: DM 207,– V-Scheck, DM 224,– Nachnahme

29. April. Auf den Bahamas reichen mehrere Niederlassungen den Auflösungsantrag ein. Commodore ist pleite.

Wie konnte die drittgrößte Firma auf dem europäischen Markt so tief fallen? Bereits 1989 äußerte sich Dale Luck zu Mängeln in der Firmenführung: »Unter den Mitgliedern des Aufsichtsrats war kein einziger mit einem brauchbaren technischen Hintergrund. Keiner hat die Technologie wirklich kapiert... Commodore ist eine seltsame Gesellschaft. Man hat den Eindruck, sie geben nur vor, Computerhersteller zu sein. Andere Firmen haben Produktpaletten, setzen Ziele, planen lange im voraus. Die Leute vom Management verstehen die Ziele und was zu tun ist. Commodore scheint immer hinterher zu rennen. Die Manager haben das Delegieren nicht gelernt. Commodore hat MOS Technology, eine wunderbare Chipfirma, nie richtig genutzt. In der Qualitätskontrolle gibt es Probleme, die in anderen Firmen in der Entwicklung und nicht in der Herstellung gelöst werden. Die Softwareleute machen es richtig, wie man bei 1.4. sieht.« Ziemliche herbe Kritik von jemand, der Bescheid wußte.

Rettungschancen hatte es durchaus gegeben. Im »Deathbed Vigil« erfährt man zwei davon:

»Commodore hat eine Vereinbarung mit einer großen japanischen Firma ausgehandelt. Die sollte den Amiga in Japan weiterverkaufen. Japan war ein großer Markt, der noch nicht von IBM und Apple dominiert wurde. Nur Apple hatte einen Fuß in der Tür, weil der Macintosh die Kanjischrift gut darstellen konnte – etwas, was der Amiga mit der richtigen Software auch schaffen kann. Letztendlich kam es auf persönlichen Kontakt an, die traditionelle Begegnung der Firmenchefs. Und die Topmanager haben es vermasselt – gleich zweimal!«

»Sun Microsystems wollte einen OEM-Vertrag [Verkauf des Produkts einer anderen Firma unter ihrem Firmennamen] für den Amiga 3000 UX, als billiges 680x0-UNIX-Gerät zur Ergänzung ihrer neuen teueren SPARCs. Commodores Firmenleitung wollte nicht.«

Nun hat Escom mit der hundertprozentigen Tochter »Amiga Technolgies« die Firma übernommen. Zusammen mit allen Lesern hoffen wir, daß unter der neuen Leitung die alten Fehler nicht mehr vorkommen. Der Traum darf also weiter geträumt werden! *rb/dg*

Mit neuem Logo: zu neuen Ufern. Hoffentlich kommen neue Amigas auch so flott aus der Entwicklung

Die wahre Geschichte ...



Neuer Steuermann: P. Tyschtschenko hat die Übernahme »gedealt«

Im Nachhinein sollte es kein großes Problem sein, herauszufinden, was nun wirklich im Hintergrund seit dem Konkurs von Commodore abgelaufen ist. Doch da es ein Geschehen mit Sieg und Niederlagen ist, hat sich die »Informationslage« seither kaum geändert.

Umso erfreulicher, was uns Petro Tyschtschenko, Chef von »Amiga Techonologies«, auf die Frage hin erzählt hat, was ihn auf die Idee brachte, Commodore zu erwerben:

»Im Mai 1994 war Commodore pleite und ich habe damit meinen Chef, Mehdi Ali, verloren. Mit ihm habe ich vier Jahre hautnah zusammengearbeitet; die Leute haben sich gewundert, wie ich das aushalte. Im Gegensatz zu allen Gerüchten war er – wenn man ihn näher gekannt hat – ein recht zugänglicher Mann. Vor allem ist er sehr gebildet und clever. Er war bester Absolvent seines Jahrgangs an der Universität von Yale (USA). Mehdi Ali stammt aus einer honorigen und reichen Familie. Er kam aus der Finanzwelt und hatte wenig Ahnung von Marketing. Durch seine starke Autorität hat er niemanden zu Wort kommen lassen und hat vielleicht auf die falschen Leute gehört. Darum ist die Sache auch nie so gelaufen, wie sie sollte. Es sind Fehler gemacht worden, ganz klar.

Es war folgendermaßen: Manfred Schmitt (Chef der Escom AG, B.d.R.) rief mich im August an, nachdem er mit Mehdi gesprochen hatte. Ich kenne Manfred Schmitt schon seit zehn Jahren – noch aus seiner Commodore-Zeit. Beim Essen sagte er, er bräuchte meine Hilfe, um das Commodore-Paket an Land zu ziehen. Er wüßte, daß ich alle Verbindungen habe und wenn es jemand könne, dann ich. Ich hatte sowieso nichts mehr zu tun, obwohl mein Arbeitsvertrag noch bis Februar lief. Der Liquidator stellte mich im Oktober frei, mein Gehalt lief weiter. Ich habe die Sache also kostenlos für Escom über die Bühne gebracht.

Zuerst bin ich nach West Chester (dem Commodore-Hauptsitz, B.d.R.) gereist, um mit alten Freunden festzustellen, was an Patenten und Lizenzen alles da ist. Dann führte ich Gespräche mit Alex Amor von »Creative Equipment«, Chinesen und anderen Leuten aus England und Amerika. Letztendlich standen wir aber wieder allein da. Es ging also immer auf und ab. Wir haben zuerst einmal 7,5 Millionen Dollar geboten und wurden daraufhin hofiert. Dann kam eine Investmentgruppe und bot 24 Millionen. Niemand hat uns mehr angesehen und die Leute haben nicht mal mehr das Telefon abgehoben. Wir waren weg vom Tisch.

Im März hörten wir, daß die deutschen Rechte von Commodore zum Verkauf anstehen, und es gelang uns, diese Rechte zu erwerben. Damit in der Tasche sind wir nach Amerika geflogen und haben gesagt: »Die Rechte haben wir, aber die nützen uns nichts, wir wollen das ganze Paket kaufen«. Es gab zuerst einen Riesenaufstand vom Liquidator, der behauptete, wir hätten die Rechte nicht rechtmäßig erworben. Last, not least, sind wir dann abgereist. Wir haben gestritten, aber dennoch ein Konzept festgelegt. Tagelang haben wir verhandelt, wie wir uns den Kauf vorstellen könnten. Der Liquidator hat mich dann auf der CeBIT angerufen und gesagt, daß er den Vertrag machen will. Es wurde noch um Feinheiten verhandelt, aber sonst war alles perfekt.

Der Vertrag wurde zum Gericht gegeben, das dann eine Anhörung veranstaltet und einen Auktionstermin festlegt – das ist nach amerikanischem Gesetz notwendig. Bei Gericht folgte dann eine lange Prozedur mit den Rechtsanwälten. Am Schluß erklärte das Gericht, daß es den Vertrag zwischen Escom und dem Liquidator anerkenne, wie er sei, und daß kein Lug und Trug dabei sei. Die Auktion wurde für den 20. April 1995 festgelegt.

Manfred Schmitt und ich sind schon eine Woche vorher nach Amerika gereist, um noch andere Geschäfte zu machen. Am 20. haben wir dann die Auktion über uns ergehen lassen. Dort tauchte Dell auf und gab einen Briefumschlag mit einem Angebot ab. Eine Computerkette wollte auch mitbieten, schied aber aus, da sie die verlangte Kaution von 1 Million Dollar nicht hinterlegt hatte. Dell hatte verschiedene Bedingungen in ihrem Angebot stehen. Sie haben, glaube ich, 10 Millionen Dollar in dieser ersten Runde geboten. Der Liquidator konnte die Bedingungen aber nicht erfüllen und so ging die Auktion zu unseren Gunsten aus, obwohl wir nur 5,3 Millionen Dollar geboten hatten.

Fünf Minuten nachdem das Ergebnis verkündet wurde, kam das Komitee der Gläubiger zu uns und sagte »Hört mal, ihr habt die Auktion gewonnen, alles schön und gut. Aber für dieses Geld geben wir euch Commodore nicht. Wenn ihr nicht mehr bietet, gehen wir morgen auf der Anhörung zum Gericht und sagen, daß ihr zwar alles richtig gemacht habt, es aber auch noch Dell gibt. Wir werden versuchen mit Dell über Nacht einen Vertrag zu machen. Aber ihr könnt natürlich mit uns jetzt sofort einen Vertrag machen. Wenn ihr nicht wollt, machen wir es mit Dell. Ihr könnt auch in der Nacht um drei Uhr anrufen, dann unterschreiben wir den Vertrag mit euch. Aber jetzt setzen wir uns mit Dell zusammen«. Daraufhin haben wir ganz cool gesagt: »Dann macht es doch mit Dell«.

Am nächsten Tag vor Gericht wurde es tatsächlich so vorgetragen und es existierte wirklich ein Vertrag mit Dell über 15 Millionen Dollar. Allerdings hatte Dell an den Vertrag die Bedingung geknüpft, nochmal 45 Tage lang die Unterlagen sichten zu können, um sich dann letztendlich zu entscheiden. Sie haben dazu Kautionen hinterlegt, die unwiderruflich verfallen wären, wenn der Kauf nicht zustande kommt, und und und. Der Richter meinte daraufhin, daß er Escom als den seriösen Partner sehe, wir allerdings mehr bieten sollten. Das war hauptsächlich nötig, um das Gläubiger-Komitee zufriedenzustellen. Der Verkauf sollte zu ihren Gunsten ausgehen, da sie ja sowieso die Geprellten des Konkurses waren.

Während der Mittagspause haben wir uns zusammengesetzt und schließlich geeinigt. Danach war auch das Komitee bereit, den Deal mit uns abzuschließen. Die Leute von Dell haben den Saal mit roten Köpfen verlassen. Das war die ganze Story.«

1994 Commodores Niedergang



CD32

1995



Amiga 4000 Tower

Jetzt geht's in die Praxis: Verfahren, um die Farbanzahl zu reduzieren sind das Thema, Dithering, Halftoning und Schattieren die Stichworte. Die wichtigen stellt dieser Artikel vor.

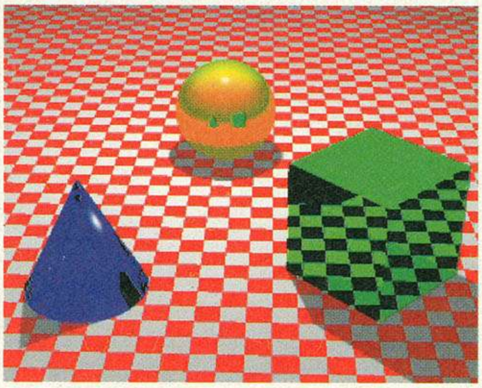
Von 24 zu 8 Bit: Dithering und Reduzierung (Folge 2)

Farben im Wandel

von Olaf Barthel

Der technische »Urahn« des Dithering ist ein rein optisches Verfahren, das um 1850 erstmalig demonstriert wurde, und damit nicht viel jünger als die Fotografie ist. Man spannte ein Netzgewebe zwischen das zu fotografierende Objekt und die Kamera und fotografierte durch dieses hindurch. Später wurde das Netzgewebe durch Glasplatten ersetzt, in die ein feines Gittermuster geschliffen war und schließlich um 1940 durch einen speziellen Kamerafilm, dessen lichtempfindliche Punkte den Effekt des Gitters nachahmten.

Warum der Aufwand? Hat man – wie beim Zeitungsdruck – bei jedem zu druckenden Punkt nur die Wahl zwischen Weiß und Schwarz, muß man für ihn irgendwie entscheiden, ob er schließlich weiß oder schwarz sein soll. Es muß also einen Schwellwert geben, ab dem ein Punkt schwarz eingefärbt wird. Beim Fotografieren durch das Gitter wird diese Entscheidung durch die Löcher des Gitters »getroffen«. Hinreichend kleine Gitterlöcher verhalten sich ähnlich wie kleine Brenngläser und beugen das durch sie hindurchfallende Licht. Je nach Helligkeit des hinter dem Loch liegenden Bildteils und Größe der Gitterlöcher sieht man schließlich einen hellen oder dunklen Bildpunkt.



Noch bunt: Dieses Bild gilt es, per Dithering in ein graues oder Schwarzweiß-Bild zu wandeln

Dieses Gittermodell mit seinen Schwellwerten läßt sich direkt auf ein mathematisches Verfahren übertragen, bei dem das Gitter durch eine Matrix (wie in einer Tabellenkalkulation) mit entsprechenden Schwellwerten ersetzt wird. Die Helligkeit jedes Bildpunktes wird mit dem dazu korrespondierenden Punkt in der Matrix verglichen. Ist die Helligkeit geringer als der Vergleichswert in der Matrix, erzeugt das Verfahren einen schwarzen Punkt, ist sie größer, einen weißen Punkt.

Der Trick bei der Sache ist nun, daß die Matrix nicht in allen Zellen den gleichen Schwellwert, sondern verschiedene enthält. Nimmt man eine 3x3-Matrix an, die in der Mitte einen kleinen Schwellwert besitzt, links, rechts, oben und unten einen höheren sowie in den Ecken einen sehr hohen, dann wird bei hellen Flächen wahrscheinlich nur der mittlere Punkt schwarz, der Rest herum weiß. Erst richtige dunkle Flecken im Originalbild übersteigen auch die Schwellwerte in den Eckpunkten der Matrix und schwärzen damit das geditherte Bild an der zugehörigen Stelle. Legt man für jeden Punkt der Matrix einen anderen Schwellwert fest, entspricht die Helligkeitsverteilung recht gut dem Originalbild.

Letztlich ersetzt die Matrix dabei einen 3x3-Bereich des Originalbildes durch einen schwar-

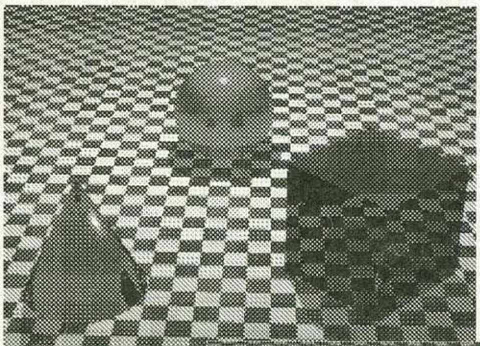


Bild 1: Das »Halftone«-Verfahren eignet sich vor allem bei Druckverfahren, in denen die Druckerschwärze verläuft

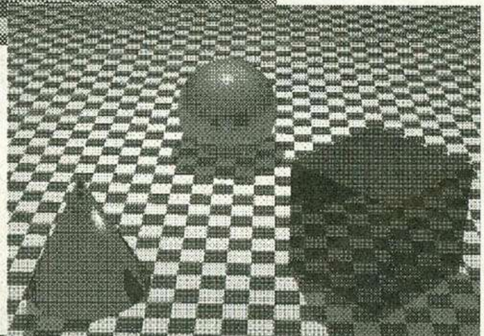


Bild 2: Die »Bayer«-Matrix sorgt für feine Strukturen, die man vor allem bei der Bildschirmdarstellung benötigt

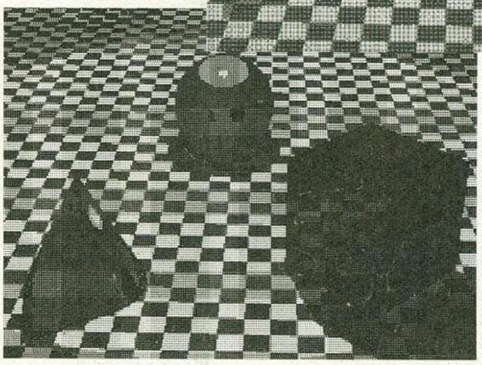


Bild 3: Kleine Matrizen erzeugen Bilder mit wenig Helligkeitsstufen. Der Qualitätsverlust ist deshalb hoch.

```
void DitherMatrix (Picture *Pic,Matrix *Matr)
{ LONG x,y,t,v,index,pixel;

  for(y = 0 ; y < Pic -> Height ; y++)
  { for(x = 0 ; x < Pic -> Width ; x++)
    {
      // Position des Pixels bestimmen
      index = x + y * Pic -> Width;

      // Helligkeitswert berechnen (0 = Minimum, 255 = Maximum)
      v = (Pic -> Red[index] + Pic -> Green[index] +
           Pic -> Blue[index]) / 3;

      // Den zugehörigen Schwellwert der Matrix entnehmen
      t = Matr -> Rows[y % Matr -> Width][x % Matr -> Height];

      // Ist die Helligkeit kleiner als der Schwellwert, wird
      // ein schwarzes Pixel erzeugt, sonst ein weißes
      if (v < t)  pixel = 0;
      else        pixel = 255;

      // Das Pixel wird gesetzt
      SetAPen(RPort,pixel);  WritePixel(RPort,x,y);
    }
  }
}
```

Listing 1: Die Implementation des simplen Matrix-Verfahrens. Die Matrix ist vorher zu füllen.

Daten auf Diskette

zen Fleck, dessen Helligkeit zwischen 0 und 9 schwarzen Punkten schwanken kann. Wie die Punkte dabei jeweils angeordnet werden und wie groß die Bereiche sind, beeinflußt dabei maßgeblich das Endergebnis.

Die Bilder 1 und 2 zeigen das gleiche Bild, das mit zwei verschiedenen Matrizen behandelt wurde. Beim ersten kam eine 6x6-Matrix zum Einsatz (»Halftone« genannt), bei Bild 2 eine Matrix, die 16x16 Punkte groß ist (Nach ihrem Erfinder »Bayer« bezeichnet) [2, Kap. II.2]. Größe der Matrix, die Wahl und Anordnung der Schwellwerte in ihr haben sichtbar großen Einfluß.

Eine Matrix, die nur vier Schwellwerte enthält, kann letztlich nur fünf Helligkeitsstufen wiedergeben, ein mit ihr gedithertes Bild würde deutlich an Informationen verlieren (s. Bild 3, das mit Hilfe einer einfachen 3x3-Matrix entstand).

Die »Halftone«-Matrix fällt in die Klasse der »gebündelten« (»clustered«) Ditheringmatrizen, deren Schwellwerte so angeordnet sind, daß sich kleine oder große schwarze Punkte bilden; sie zeichnen sich durch große, grobe Strukturen im Bild aus. Matrizen dieser Art eignen sich zum Beispiel besonders für Druckanwendungen wie Tageszeitungen, weil davon auszugehen ist, daß die Tinte im bedruckten Papier noch verläuft. Innerhalb der groben Strukturen fällt das dann nur wenig auf.

Die Klasse der »gestreuten« (»dispersed«) Ditheringmatrizen arbeiten mit Schwellwerten, die scheinbar völlig wirr und chaotisch verteilt sind. Bilder, die mit solchen Matrizen bearbeitet wurden, eignen sich nicht für den Druck mit Tinte. Die »Bayer«-Matrix fällt in diese Klasse, in ihr muß jeder einzelne im Bild gesetzte Punkt deutlich sichtbar sein. Dies gilt etwa bei der Darstellung auf einem Monitor.

Das Dithering per Matrix ist vergleichsweise leicht zu implementieren, wie Listing 1 zeigt. Die Helligkeiten der Bildpunkte werden mit den Schwellwerten der Matrix verglichen und weiß oder schwarz getüncht.

Dieses Verfahren kann jedoch nicht alle Informationen des ursprünglichen Bildes erhalten, es mischt sich immer der charakteristische »Fingerabdruck« der verwendeten Matrix ins Bild. Die »Bayer«-Matrix erzeugt zum Beispiel ein schachbrettartiges Muster, das besonders bei kleinen Bildern unerwünscht ist, da es Bilddetails verdeckt. Lösen läßt sich dieses Problem nur zum Teil.

Als Alternative bieten sich die als »fehlerverteilend« (»error diffusing«) bezeichneten Ditheringverfahren an [2, Kap. II.2]. Alle diese Verfahren versuchen, die durch das Dithering verlorengehenden Informationen (»Fehler«) zu erhalten und im entstehenden Bild auf Nachbarpunkte zu verteilen.

Bild 4 wurde mit dem »Floyd-Steinberg«-Verfahren umgerechnet. Auch bei diesem Verfahren wird wieder über einen (diesmal globalen und nicht aus einer Matrix entnommenen) Schwellwert bestimmt, ob ein zu setzender Punkt weiß oder schwarz werden soll. Zusätzlich wird jedoch der Unterschied zwischen der Helligkeit des gesetzten Punktes und der des ursprünglichen Bildpunktes vermerkt. Dies ist der »Fehler«, der anschließend nach einem bestimmten Schlüssel auf die folgenden Bildpunkte derselben und der folgenden Zeile verteilt wird. Listing 2 zeigt einen Programmausschnitt, der die Arbeitsweise des Floyd-Steinberg-Verfahrens demonstriert. Es werden zwei Zeilenpuffer zum Speichern der Fehlerwerte benutzt. Die Differenz zwischen der Helligkeit des gesetzten Punktes und dem berechneten Punktwert wird auf vier umgebende Punkte verteilt.

Es existiert noch eine Reihe verwandter fehlerverteilender Verfahren, die sich darin unterscheiden, auf wieviele Bildpunkte der Fehler verteilt wird. Im Vergleich hat sich Floyd-Steinberg als höchst effizient herausgestellt. Bei »Jarvis, Judice & Ninke« [2, Kap. II.2] kommt ein Verfahren zum Einsatz, das den Fehler in zwölf Bruchteile zerlegt und verteilt (Bild 5).

Bei den fehlerverteilenden Verfahren muß besonders darauf ge-

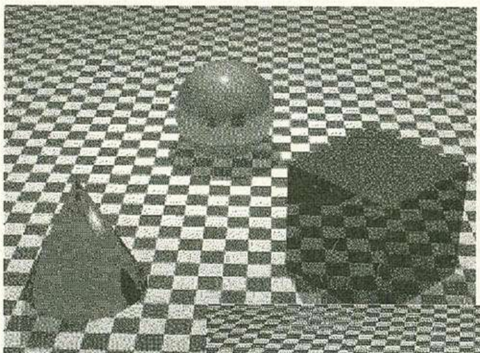


Bild 4: »Floyd-Steinberg (FS)« erkennt man an den unregelmäßigen Strukturen, die bei der Fehlerverteilung entstehen

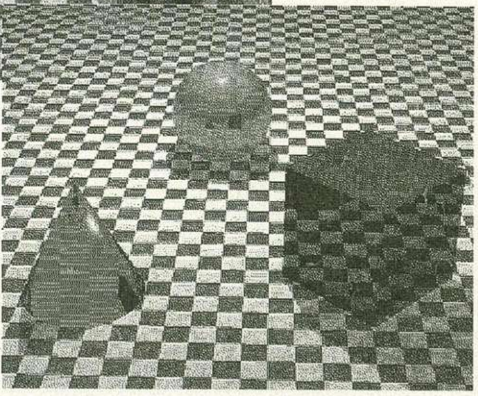


Bild 5: Bei »Jarvis, Judice & Ninke« erhöht sich auch der Kontrast. Besser als bei FS ist das Ergebnis aber nicht.

```
void DitherFS(Picture *Pic)
{
  WORD *temp,*this,*next,*swap;
  LONG x,y,v,r,pixel,index;

  // Zwischenspeicher beschaffen
  if(temp = (WORD *)AllocVec(sizeof(WORD) * (2 *
                    (1 + Pic -> Width + 1)),MEMF_ANY))
  { memset(temp,0,sizeof(WORD) * (2 * (1 + Pic -> Width + 1)));

    // Die beiden Zeilenpuffer werden initialisiert
    this = &temp[1]; next = &temp[1 + (1 + Pic -> Width + 1)];

    for(y = 0 ; y < Pic -> Height ; y++)
    { for(x = 0 ; x < Pic -> Width ; x++)
      { // Position des Pixels bestimmen
        index = x + y * Pic -> Width;

        // Helligkeitswert berechnen (0 = Min, 255 = Max)
        v = (Pic -> Red[index] + Pic -> Green[index] +
             Pic -> Blue[index]) / 3;
        v = this[x] + v;     // Fehlerwert aufschlagen

        // Ist die Helligkeit größer als der Schwellwert,
        // ein weißes Pixel setzen, sonst ein schwarzes
        if(v > 127)  pixel = 255;
        else         pixel = 0;

        // Der "Fehler" ist die Differenz zwischen dem
        // berechneten Pixelwert und dem zu zeichnenden
        r = v - pixel;
        this[x + 1] += (7 * r) / 16;     // 7/16 rechts
        next[x - 1] += (3 * r) / 16;     // 3/16 links unten
        next[x    ] += (5 * r) / 16;     // 5/16 unten
        next[x + 1] += (    r) / 16;     // 1/16 rechts unten

        // Das Pixel setzen
        SetAPen(RPort,pixel); WritePixel(RPort,x,y);
      }
      // Der Inhalt der folgenden in die aktuelle Zeile
      swap = this; this = next; next = swap;

      // Die folgende Zeile wird gelöscht
      memset(next,0,sizeof(WORD) * Pic -> Width);
    }
    FreeVec(temp);
  }
}
```

Listing 2: Beim Floyd-Steinberg-Verfahren ist der Aufwand schon etwas höher, um den Fehler gut zu verteilen

Kursübersicht

Farbreduzierung und Farbdithering sind die Themen dieses dreiteiligen Kurses. Er zeigt Schritt für Schritt, wie es funktioniert, was dafür zu tun ist und welche Schwierigkeiten und Einschränkungen man hinnehmen muß.

Folge 1: Die Theorie. Wie funktioniert es überhaupt, und welche Probleme gilt es zu überwinden?

Folge 2: Dithering nach verschiedenen Verfahren: Ordered, Floyd-Steinberg, Stucki und andere.

Folge 3: Wahl des richtigen Farbraums und der Farbe für jeden Punkt; inklusive Sourcen in C.

achtet werden, daß nicht durch Rundungsfehler Informationen verlorengehen. Deshalb werden bei diesem Beispiel erst alle Zeilenwerte aufsummiert und dann geteilt. Von der Vergrößerung des Gebiets, über die der Fehler verteilt wird, erhofft man sich eine allgemein gleichmäßigere Verteilung und bessere Bildqualität.

Im Vergleich zum Floyd-Steinberg-Verfahren ist der Erfolg meist jedoch fraglich. Sieht man von Verfahren wie dem von Jarvis, Judice & Ninke ab, die nebenbei auch den Kontrast des erzeugten Bildes heben, ist der Unterschied zwischen Verfahren, die wenige Bildpunkte beeinflussen und solchen, die sich auf ein Vielfaches der Punkte auswirken, meist nur gering. Optisch läßt sich meist kein Unterschied feststellen, einzig die Berechnung dauert deutlich länger.

Anders als die Matrix-Dithering-Verfahren liefern die fehlerverteilenden Verfahren auch bei geringen Bildauflösungen akzeptable Ergebnisse, wenn auch der Arbeitsaufwand höher ist. Bei der Aufbereitung von Bildern für die Bildschirmdarstellung liefern sie durchweg bessere Ergebnisse.

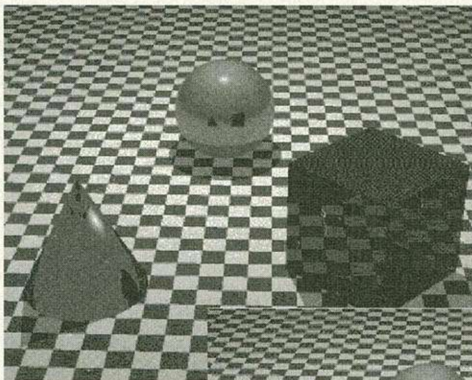


Bild 6: Hier sieht man Floyd-Steinberg-Dithering mit 16 Graustufen. Schon recht ansehnlich für den Anfang.

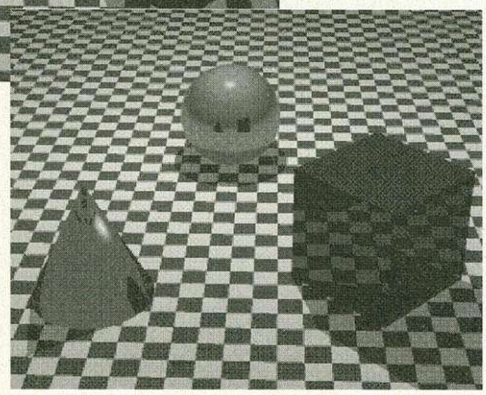


Bild 7: Beim Matrix-Schwellwert-Verfahren ist das Ergebnis ebenfalls sauber. Die Kugel ist nicht ganz so gelungen.

Eine Eigenschaft der fehlerverteilenden Verfahren kann sich jedoch zum Nachteil auswirken: Jeder einzelne Punkt des zu dithernden Bildes hat eine Nachwirkung auf alle ihm folgenden Punkte (»Hysterese«). Dithert man beispielsweise die einzelnen Bilder einer Animation, schneidet sie zusammen und spielt sie ab, scheinen Teile der Animation leicht rauschig und etwas zu flimmern.

Und zwar deshalb, weil bereits kleine Änderungen fast alle anderen Punkte des Bildes beeinflussen und zwei aufeinanderfolgende Bilder sich in fast jedem Punkt leicht unterscheiden. Dieses Problem läßt sich teilweise dadurch in den Griff bekommen, daß man die einzelnen Bildzeilen serpentinenartig abwechselnd vom linken zum rechten Rand und wieder vom rechten zum linken Bildrand dithert [1, Kap. 8.3].

Wie überträgt man die Funktion der Ditheringverfahren auf Farbdarstellung? Bisher wurde ja nur mit Schwarz und Weiß gearbeitet. Der Weg führt über die Graustufendarstellung; für die Aufbereitung am Bildschirm werden später die Rot-, Grün- und Blaukomponenten, aus denen sich das Bild zusammensetzt, einzeln gedithert und wieder miteinander kombiniert [2, Kap II.3].

Die Anpassung des Floyd-Steinberg-Verfahrens an die Verwendung von mehr als zwei Graustufen (Schwarz und Weiß) ist recht einfach. Anstatt nur einen Schwellwert zu verwenden, nimmt man für jede Graustufe einen. Möchte man es sich besonders einfach machen, rundet man

```
void DitherFSLevels(Picture *Pict,LONG Levels)
{
  WORD *temp,*this,*next,*swap;
  LONG x,y,v,r,pixel,index;
  LONG range;

  // Die Anzahl der Graustufen um 1 vermindern
  Levels--;

  // Dieser Bruchwert wird gleich zum Runden verwendet
  range = 255 / Levels;

  // Zwischenspeicher beschaffen
  if(temp = (WORD *)AllocVec(sizeof(WORD)*2 *
                        (1 + Pict -> Width + 1)),MEMF_ANY))
  {
    memset(temp,0,sizeof(WORD) * 2 * (1 + Pict -> Width + 1)));
    // Die beiden Zeilenpuffer werden initialisiert
    this = &temp[1]; next = &temp[1 + (1 + Pict -> Width + 1)];

    for(y = 0 ; y < Pict -> Height ; y++)
    { // In Zeilen mit ungerader Nummer von rechts nach links
      if(y & 1)
      { for(x = Pict -> Width - 1 ; x >= 0 ; x--)
        { // Position des Pixels bestimmen
          index = x + y * Pict -> Width;

          // Helligkeitswert berechnen (0 = Min, 255 = Max)
          v = (Pict -> Red[index] + Pict -> Green[index] +
               Pict -> Blue[index]) / 3;
          v = this[x] + v; // Fehlerwert aufschlagen

          // Der Helligkeitswert wird auf den zulässigen
          // Bereich beschränkt
          if(v > 255) pixel = 255;
          else
          { if(v < 0) pixel = 0;
            else      pixel = v;
          }

          // Die Helligkeit des Pixels wird abgerundet
          pixel = (pixel / range) * range;

          // Der "Fehler" ist die Differenz zwischen dem
          // berechneten Pixelwert und dem zu zeichnenden
          r = v - pixel;
          this[x - 1] += (7 * r) / 16;
          next[x + 1] += (3 * r) / 16;
          next[x    ] += (5 * r) / 16;
          next[x - 1] += (    r) / 16;

          SetAPen(RPort,pixel); WritePixel(RPort,x,y);
        }
      }
      else
      { // In Zeilen mit gerader Nummer von links nach rechts
        for(x = 0 ; x < Pict -> Width ; x++)
        { index = x + y * Pict -> Width;
          v = (Pict -> Red[index] + Pict -> Green[index] +
               Pict -> Blue[index]) / 3;
          v = this[x] + v;

          if(v > 255) pixel = 255;
          else
          { if(v < 0) pixel = 0;
            else      pixel = (v / range) * range;
          }

          r = v - pixel;
          this[x + 1] += (7 * r) / 16;
          next[x - 1] += (3 * r) / 16;
          next[x    ] += (5 * r) / 16;
          next[x + 1] += (    r) / 16;

          SetAPen(RPort,pixel); WritePixel(RPort,x,y);
        }
      }
      // Der Inhalt der folgenden in die aktuelle Zeile schieben
      swap = this; this = next; next = swap;

      // Die folgende Zeile wird gelöscht
      memset(next,0,sizeof(WORD) * Pict -> Width);
    }
    FreeVec(temp);
  }
}
```

Listing 3: Die Graustufenversion von Floyd-Steinberg, schon mit Links-rechts-Wechsel für wenig Rauschen

Daten auf Diskette

```
void DitherMatrixLevels(Picture *Pict,Matrix *Matr,LONG Levels)
{
  LONG x,y,t,v,index,pixel,range,base;

  // Anzahl der Graustufen für die Berechnung um 1 vermindern
  Levels--;

  // Dieser Bruchwert wird gleich zum Runden verwendet
  range = 255 / Levels;

  for(y = 0 ; y < Pict -> Height ; y++)
  { for(x = 0 ; x < Pict -> Width ; x++)
    { // Position des Pixels bestimmen
      index = x + y * Pict -> Width;

      // Helligkeitswert berechnen (0 = Minimum, 255 = Maximum)
      v = (Pict->Red[index] + Pict->Green[index] +
           Pict->Blue[index]) / 3;

      // Den zugehörigen Schwellwert aus der Matrix entnehmen
      t = Matr -> Rows[y % Matr -> Width][x % Matr -> Height];

      /* Die einzelnen Graustufen unterscheiden sich in
         ihrer Helligkeit um den Wert `range'. Der Schwellwert,
         der sich im Wertebereich 1..255 befindet, wird jetzt
         auf diese Differenz heruntergerechnet. */
      t = (t * range) / 255;

      // Der Helligkeitswert des Pixels wird abgerundet
      base = (v / range) * range;

      /* Die Differenz zwischen Pixelwert und abgerundetem Wert
         muß <= `range' sein. Hier kommt jetzt wieder der
         Schwellwertvergleich durchgeführt; ist der berechnete
         Wert größer als der Schwellwert, wird der Pixelwert
         heller, sonst bleibt er auf dem abgerundeten Niveau. */

      if(v - base > t) pixel = base + range;
      else             pixel = base;

      SetAPen(RPort,pixel); WritePixel(RPort,x,y);
    }
  }
}
```

Listing 4: Graustufen per Matrix benötigen nur wenige Zeilen – ganz im Gegensatz zu fehlerverteilenden Verfahren

den Helligkeitswert einfach ab. Bei 16 darstellbaren Graustufen wird jeweils auf die nächst kleinere 16tel-Grenze abgerundet, der Bildpunkt gesetzt und die Differenz zwischen diesem und dem ursprünglich errechneten Wert auf die benachbarten Bildpunkte verteilt. Listing 3 zeigt, wie es gemacht wird und demonstriert auch das schon erwähnte serpentinenartige Dithering (Bild 6).

Die Übertragung der Matrix-Dithering-Verfahren auf Graustufen gestaltet sich schwieriger. Anders als beim Floyd-Steinberg-Verfahren muß der aus der Matrix entnommene Schwellwert in die Berechnung der Bildpunkte eingehen. Statt zwischen Weiß und Schwarz muß nun aber nur zwischen »etwas dunkler oder heller« Grau entschieden werden. Der Schwellwert legt also fest, wann das dunklere und wann das hellere Grau zu wählen ist.

In Listing 4 werden die Helligkeitswerte zuerst ebenfalls abgerundet. Der Schwellwertvergleich findet bei Punkten statt, an denen gerundet wurde; läßt sich ein Helligkeitswert ohne Rundung auf einen von 16 Graustufenwerten abbilden, ist kein Dithering notwendig. Liegt der Helligkeitswert aber zwischen zwei Graustufen wie 14 und 15, findet ein Schwellwertvergleich zwischen 14 und 15 statt (Bild 7).

Damit haben wir alles zusammen, um Farbe ins Spiel zu bringen – im letzten Teil des Workshops. *dg*

Programme auf CD

Neben den Beispielbildern und Source-Ausschnitten befindet sich auf der CD das Komplettprogramm in der Sprache »C«. Damit lassen sich die Verfahren spielerisch ausprobieren und auch in eigene Programme übernehmen! Es beinhaltet auch schon Verfahren zur Farbraumbestimmung und ist damit auch für den nächsten Teil nötig.

Literatur:

[1] Digital Halftoning, Robert Ulichney, MIT Press, ISBN 0-262-21009-6

[2] Graphics Gems II, James Arvo (ed.), Academic Press, ISBN 0-12-064480-0

CAD: MaxonCAD (Folge 3)

Der Innenarchitekt

Für Standard-Elemente und Normteile bindet MaxonCAD »Bibliotheken« ein. Im letzten Teil dieses Kurses schaffen wir damit die Inneneinrichtung unseres Hauses.

von Michael Giebel

Dieser letzte Kursteil zeigt, wie man sich mit MaxonCAD bei der Konstruktion viel Arbeit sparen kann. Immer wiederkehrende Zeichnungselemente oder Elementgruppen lassen sich mehrfach verwenden. Diese Elemente werden nur einmal neu gezeichnet.

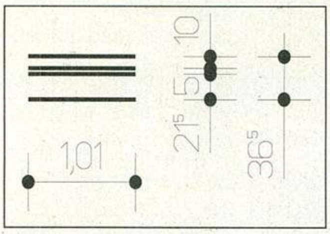


Bild 1: Diese Objekt aus der Bibliothek füllt die Fensteröffnungen

Man stelle sich vor, jedes Fenstersymbol, jede Tür und vieles andere müßte jedesmal von Hand neu gezeichnet oder bestenfalls kopiert, verschoben und gedreht werden. Stattdessen legt man einmal eine Bibliothek mit den gewünschten Symbolen an. Diese lassen sich dann ohne großen Aufwand in der Zeichnung verteilen. Eine Bibliothek mit Möbeln finden Sie auf unserer PD-Diskette. Sie heißt »Workshop.mcl«.

Wie bisher finden Sie alle relevanten Zwischenschritte auf unserer Monatsdiskette. Zunächst laden Sie die Zeichnung »Workshop07.mca«. Legen Sie eine neue Ebene an (»Ebene/Neue Ebene«) und nennen diese »EG Fenster+Türen«. Wählen Sie über »Ebene/Ebenenaktivität« diese als aktuelle Zeichenebene aus und schalten Sie die Ebenen »EG Bemaßung« und »EG Schraffur« unsichtbar.

Es ist jetzt sinnvoll, die Ebene »EG Mauer« einzufrieren. Schalten Sie dazu in »Ebene/Ebenenaktivität« die Ebene auf »sichtbar« und »nicht bearbeitbar«. Drücken Sie hierzu den Knopf in der »B«-Spalte. Er springt heraus. Gewöhnen Sie sich diese strikte Arbeitsweise unbedingt an. Sie sparen sich sehr viel Zeit, wenn Sie später einmal mit 50 oder mehr Ebenen arbeiten.

Bei einer falschen Zeichenebene stimmt die Ebenenzugehörigkeit der Elemente nicht oder wenn eine Ebene noch bearbeitbar ist, passiert es schnell, daß ein Element unabsichtlich gelöscht wird. Wollen Sie den Fehler später ausbessern, ist das mit viel Arbeit verbunden. Üben Sie deshalb schon bei vier Ebenen die richtige Arbeitsweise ein.

Nachdem Sie eine andere Farbe für diese Ebene ausgewählt haben und eine andere Strichstärke (z.B. 0.35 mm), können Sie das erste Fenster entwerfen, wobei Unterschiede zum unten abgebildeten Beispiel durchaus erwünscht sind. Lediglich die Außenmaße sollten eingehalten werden, da ansonsten das zukünftige Symbol nicht in die vorgesehenen Öffnungen paßt.

Sie beginnen einfach mit einer Linie und schalten zusätzlich den Orthogonalmodus ein (»Hilfen/X/Y-Bewegung«). Nun zeichnen Sie eine waagerechte Linie mit einer Länge von 1.01 Metern. Jetzt wird der Orthogonalmodus wieder deaktiviert und mit der Funktion »Bearbeiten/Element kopieren/Verschieben« zunächst die erste Parallele konstruiert. Dieser Modus hat gegenüber dem Zeichnen der Parallelen mit der entsprechenden Parallelfunktion den Vorteil, daß die Linie gleich die richtige Länge hat und im nachhinein nicht mehr getrimmt werden muß. Entnehmen Sie die Maße bitte der Zeichnung. Achten Sie hierbei auf die exakte numerische Eingabe der Linienabstände. Sonst könnte es leicht passieren, daß das Symbol später nicht genau in die Öffnung paßt. Dies gilt natürlich besonders dann, wenn dieses Symbol auch in anderen Maßstäben (z.B. 1:50 oder 1:10) Verwendung finden soll.

Exakt konstruieren

Sie sollten sich angewöhnen, soweit wie möglich mit numerischen Werten zu arbeiten, da durch Eingaben mit der Maus Ungenauigkeiten entstehen. Dies gilt besonders für die spätere Bemaßung.

Nun wird mit »Symbole/Neue Bibliothek« eine neue Bibliothek erzeugt. Verwenden Sie nicht die Bezeichnung »Workshop.mcl«. Eine Bibliothek dieses Namens ist bereits auf unserer PD-Diskette. Jetzt können Sie »Symbole/Symbol definieren« aufrufen, und mit »Bearbeiten/Selektion/Mehrere El. selektieren« die Elemente des künftigen Symbols selektieren. Als Fixpunkt (der spätere Griffpunkt des Symbols) geben Sie die rechte untere Ecke an. Dem Symbol wird der Name »Fenster 101« gegeben. Schließlich sichern Sie die Bibliothek. Hierzu dient der Menüpunkt »Symbole/Bibliothek speichern«.

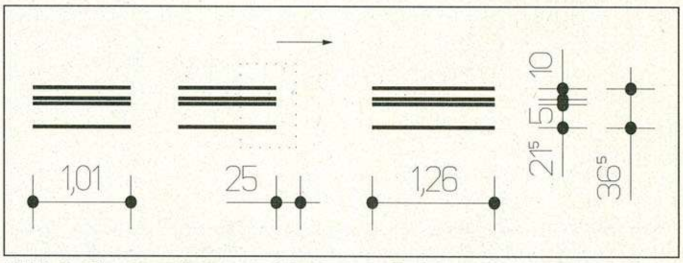


Bild 2: Fenster in verschiedenen Größen für unterschiedliche Fensterrahmen erhält man durch Dehnen

Es ist keineswegs erforderlich, nach jeder Symboldefinition die Bibliothek zu speichern, aber vergessen Sie nicht, vor dem Beenden des Programms die Bibliotheken zu speichern, die neue oder geänderte Symbole enthalten. In Zeichnungen eingesetzte Symbole sind Verweise auf die Bibliotheken. Kommt also ein Symbol zehnmal in einer Zeichnung vor, gibt es zehn Verweise auf eine Symboldefinition. Dies spart wertvollen Speicherplatz. Wird die Zeichnung, aber nicht die Bibliothek gespeichert, gehen die Symboldefinitionen verloren und bei erneutem Öffnen der Zeichnung können die Symbole nicht mehr gefunden werden.

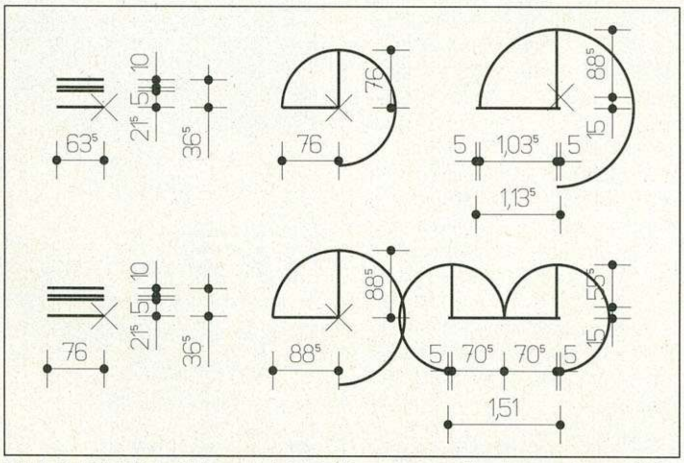


Bild 3: DieTür allein reicht nicht, man muß wissen, in welche Richtung sie sich öffnet, damit sie die Möbel nicht stört

Demo auf Diskette

Zur Konstruktion des nächsten Fensters brauchen Sie lediglich das vorhandene zu modifizieren. Hierzu nehmen Sie am einfachsten die Funktion »Bearbeiten/ Element ändern/Dehnen« und spannen um das rechte Ende des Fensters ein Gummibandrechteck auf. Als nächstes müssen Sie einen Verschiebevektor eingeben. Setzen Sie dazu den Startpunkt irgendwo in die Zeichnung. Die Länge und Richtung des Vektors muß jetzt exakt bestimmt werden, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Das Fenster soll 0,25 m breiter werden. Geben Sie dazu bei den relativen Koordinaten als Winkel 0 Grad und als Radius (Abstand) 0,25 m ein. Als Resultat wird das Fenster um 0,25 m nach rechts verbreitert.

Bei den Innentüren beginnen Sie einfach wie schon zuvor bei den Fenstern, nämlich mit einer waagerechten Linie. Dann mit »Bearbeiten/Element kopieren/ Drehen« die Linie um 90 Grad gedreht kopieren. Der Drehpunkt liegt im rechten Endpunkt der Linie. Zu guter Letzt einen Kreisbogen mit »Zeichnen/Kreisbogen/ Mittel2 Punkte« einzeichnen. Mittelpunkt ist wieder der rechte Endpunkt der Linie (der Schnittpunkt der beiden Linien), die Bogenpunkte liegen in den jeweils gegenüberliegenden Endpunkten der Linie. Arbeiten Sie dabei mit der rechten Maustaste (Fangpunkt), da Sie sonst mit der Trimmfunktion nachbessern müssen.

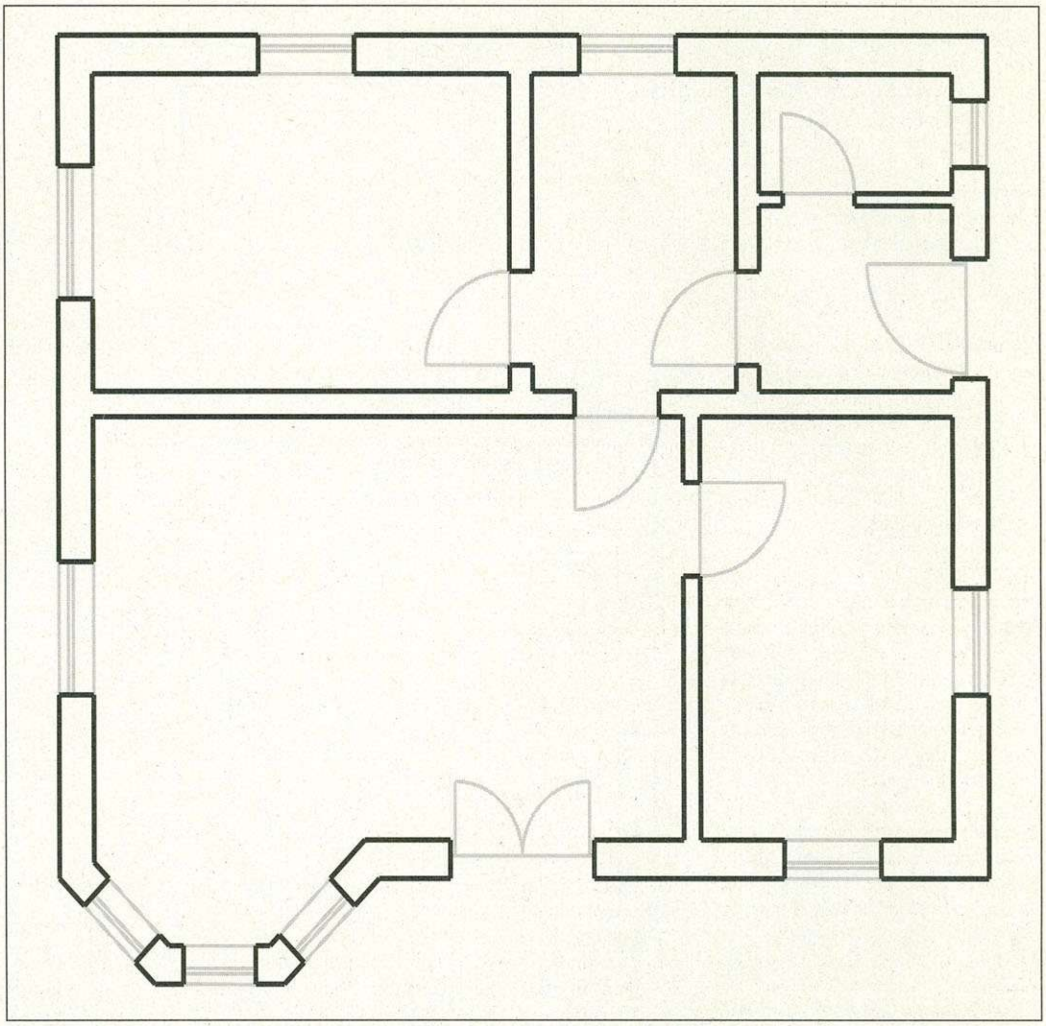


Bild 4: Dank der Objekt-Bibliothek läßt sich das Haus mit Fenstern und Türen in verschiedenen Größen ausstatten, ohne daß immer neue Objekte konstruiert werden müssen

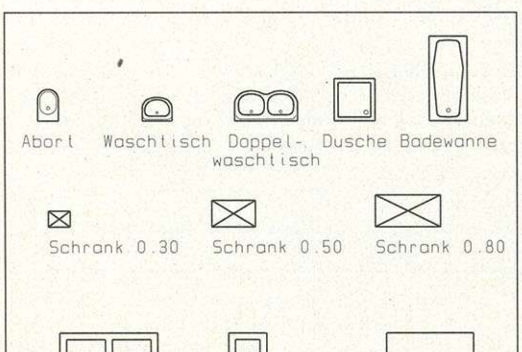


Bild 5: Alles auf Diskette – diese Möbel sind in der Bibliothek, die sich auf unserer PD-Diskette befindet – mehr dazu im Info-Kasten »Bibliotheken«. Natürlich finden Sie die Daten auch auf der CD zu unserer Ausgabe 10/95.

Etwas anders liegt der Fall bei den Außentüren. Den Anfang macht auch hier eine waagerechte Linie. Anschließend setzen Sie mit »Zeichnen/Linie/Lot (2)« und unter Zuhilfenahme von »Zeichnen/ Punkteingabe/Referenzpunkt« den Startpunkt. Durch die Punkteingabe Referenzpunkt können Sie den Bezugspunkt für die relativen Koordinaten versetzen. So können Sie den kleinen Versatz der Senkrechten exakt eingeben.

Klicken Sie auf den rechten Endpunkt der Linie. Die relativen Koordinaten beziehen sich jetzt auf diesen Punkt. Geben Sie im Parameterfeld bei den relativen Koordinaten einen Winkel von 180 Grad und einen Radius (Abstand) von 0.05m ein. Als Resultat wird die Senkrechte 0.05m vom Endpunkt der Linie aufgespannt. Nach der Linie wird wieder ein Bogen gezeichnet (»Zeichnen/Kreisbogen/Mitte I 2 Punkte«), und schon ist das Symbol fertig und kann in die Bibliothek übernommen werden.

Bei der Defintion des Symbols ist jetzt die Lage des Fixpunkts wichtig. Der Fixpunkt sollte so gesetzt werden, daß die Außentür direkt an einer Mauerecke positioniert werden kann. Die genaue Lage können Sie auch den Abbildungen entnehmen. Am besten setzen Sie den Fixpunkt mit der

Kursübersicht

In diesem Kurs lernen Sie, wie Sie mit MaxonCAD geometrische Objekte konstruieren, Zeichnungen bemaßen und mit Objektbibliotheken arbeiten. Die Funktionen werden am Grundriß eines Hauses erläutert.

Folge 1: Im ersten Teil wird der Grundriß des Hauses gezeichnet. Außen- und Zwischenwände sind Teil dieser Folge.

Folge 2: Der zweite Teil behandelt Schraffurtechniken. Außerdem wird die Zeichnung bemaßt.

Folge 3: Jetzt geht es um die Inneneinrichtung. Bei der Möblierung der einzelnen Zimmer ist der Umgang mit Bibliotheken hilfreich.

Punkteingabe »Zeichnen/Punkteingabe/Referenzpunkt« relativ zum Endpunkt der Linie.

Beim letzten Symbol sollten Sie nun in der Lage sein, dies mit Hilfe der angegebenen Maße völlig selbständig zu konstruieren. Definieren Sie anschließend wieder das Symbol, und vergessen Sie nicht, die Bibliothek zu speichern. Verwenden Sie bei der Symboldefinition als Fixpunkt die in der Abbildung markierten Stellen. Machen Sie sich bei Eigenkonstruktionen Gedanken darüber, welcher Griffpunkt zum Einsetzen des Symbols am besten geeignet ist. Sonsten müssen Sie beim Einsetzen möglicherweise mit verschiedenen Hilfskonstruktionen den Einsetzpunkt bestimmen.

Die definierten Symbole sollen jetzt in die Zeichnung eingesetzt werden. Rufen Sie dazu die Funktion »Zeichnen/Symbol« auf. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie zuerst die Bibliothek und danach das Symbol auswählen. Auf der Zeichenfläche folgt das Symbol dem Mauszeiger. Als Griffpunkt dient der von Ihnen zuvor gesetzte Fixpunkt. Mit einem Mausklick wird das Symbol in die Zeichnung eingesetzt. Beim Einsetzen einer Tür z.B. klicken Sie mit der rechten Maustaste (Fangfunktion) auf ein Mauereck. Als Resultat wird das Symbol exakt im Ausbruch plaziert.

Die Symbole können Sie auch vor dem Einsetzen drehen. Beim Drücken auf die Leertaste wird das Symbol in Schritten von 90 Grad gedreht. Jeden sonstigen Winkel können Sie über das Parameterfeld eingeben. Es dürfte Ihnen jetzt nicht mehr schwer fallen, den Grundriß mit Türen und Fenstern zu versehen. Die Zeichnung befindet sich unter »Workshop08.mca« auf der Monatsdiskette.

Bei allen zukünftigen Zeichnungen brauchen Sie keine Fenster oder Türen mehr zu definieren. Einfach die Bibliothek öffnen und das Symbol einsetzen – bequemer geht's kaum. Sie können selbstverständlich auch auf käufliche Symbolbibliotheken zurückgreifen. Sie sparen sich damit die Arbeit, eine eigene Bibliothek aufzubauen. Die Bibliothek »Workshop.mcl« ist sehr einfach und enthält nur die Symboldefinition, die auch in diesem Kurs benötigt werden. Die Bibliothek können Sie aber durchaus als Grundlage für eigene Erweiterungen benutzen.

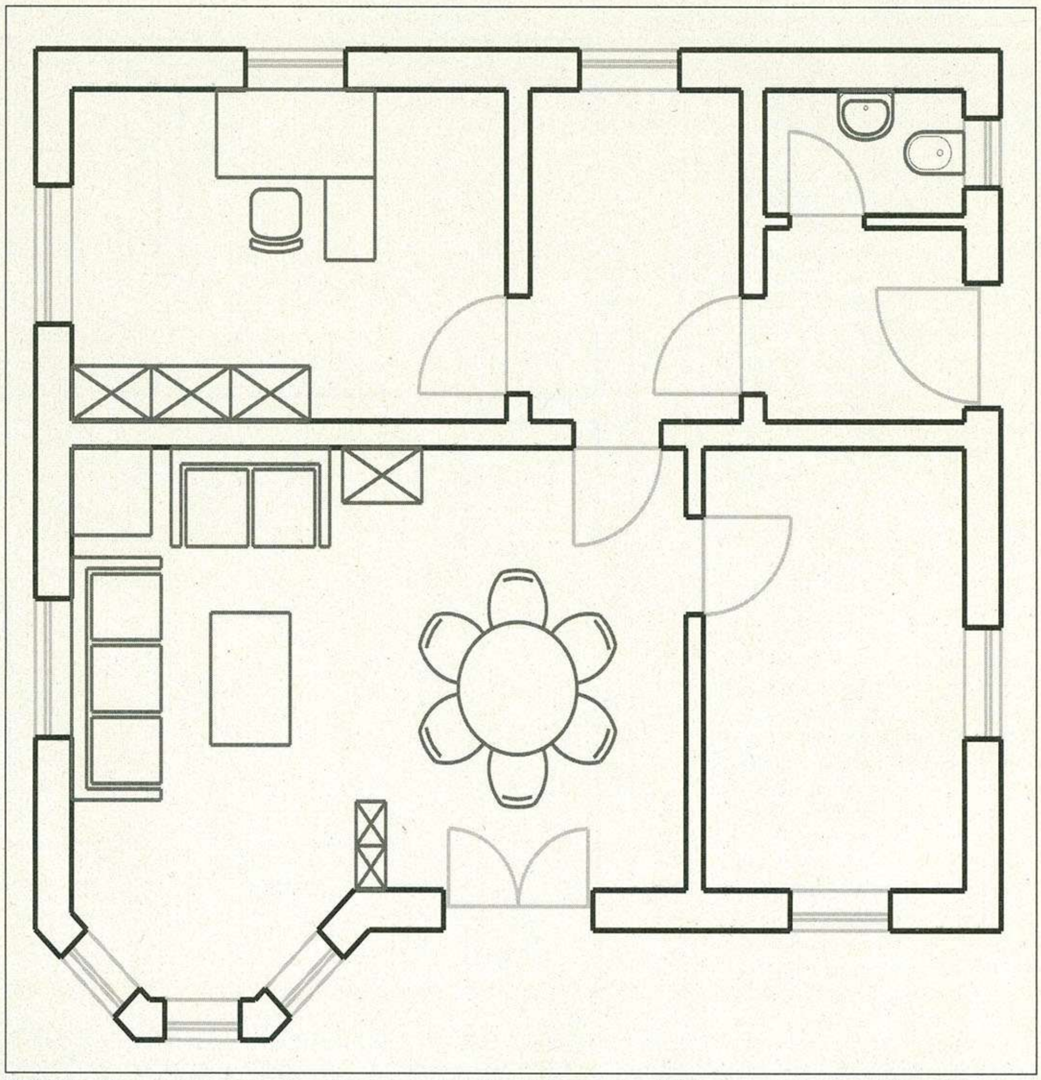


Bild 7: Wer vorher plant, tut sich beim Einrichten der Wohnung leichter. Verschiedene Kombinationen lassen sich hier ausprobieren, bevor man in die Wohnung einzieht.

Einrichten, Beschriften, Ausmessen

Jetzt können Sie endlich als Innenarchitekt fungieren. Sollte Ihnen diese Arbeit aus irgendeinem Grund nicht zusagen, steht es Ihnen frei, sich entsprechende fertige Symbolbibliotheken zu besorgen. Bei der Innenausstattung können Sie sich so richtig austoben und mit den Funktionen des Programms herumexperimentieren. In unserer Abbildung sehen Sie einige einfache Einrichtungsgegenstände.

Vor dem Einsetzen legen Sie als erstes eine neue Ebene an (»Ebene/Neue Ebene«), geben ihr den Namen »EG Einrichtung« und wählen diese als aktive Zeichenebene aus. Beim Einsetzen

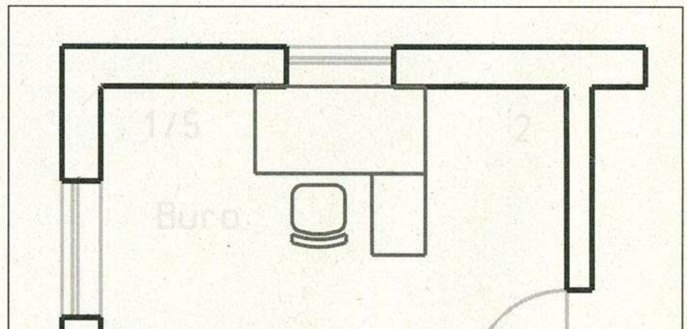


Bild 6: Bevor man ein Objekt plazieren kann, fragt MaxonCAD nach der Ausrichtung an anderen Objekten

Was ist MaxonCAD?

MaxonCAD ist ein CAD-Programm, mit dem Sie am Computer konstruieren können. Auf den Monatsdisketten befindet sich die Demoversion von MaxonCAD, bei der lediglich das Speichern gesperrt ist. Um nun nicht bis zum Erscheinen des nächsten Kursteils den Amiga eingeschaltet zu lassen, um weitermachen zu können, befinden sich die wichtigsten Zwischenschritte ebenfalls auf der Diskette im Ordner »Zeichnungen«. Im Text wird auf die jeweils aktuelle Datei hingewiesen.

können Sie genauso wie bei den Türen und Fenstern vorgehen. Bei der Einrichtung kommt es jetzt nicht mehr so sehr auf genaues Positionieren an. Bei der Menge an inzwischen vorhandenen Symbolen werden Sie auch merken, wie wichtig eine sinnvolle Namensvergabe ist. Nur so können Sie die einzelnen Symbole korrekt identifizieren.

Das Endergebnis sollte etwa wie die Zeichnung in Bild 7 aussehen.

Im nachfolgenden Abschnitt werden Beschriftungen in die Zeichnung eingetragen; es wird die Wohnfläche ausgemessen und ebenfalls eingetragen. Zum Messen der Wohnfläche muß die Genauigkeit der Maßzahl geändert werden. Rufen Sie dazu »Bemaßung/Format der Maßzahl« auf und stellen als Genauigkeit 0,1 ein. Beim Einsetzen des Flächeninhalts ist auch die Ausgabe einer Maßeinheit sinnvoll. Schalten Sie also auch die Ausgabe der Maßeinheit ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß »EG Einrichtung« die aktive Zeichenebene ist. Dann wählen Sie die Funktion »Zeichnen/Text/Linksbündig« und setzen den Cursor an die Stelle, an der die Beschriftung anfangen soll. Die Position ist hierbei noch nicht endgültig und muß möglicherweise noch verändert werden. Anschließend können Sie Ihren Text eingeben. Für den Maßstab 1:100 empfiehlt sich für die Raumbezeichnung eine Schrift von 2.0 mm, 2,5 mm oder gar 3.5 mm. Lassen Sie unter den Raumbezeichnungen noch etwas Platz für die später folgenden Flächenmaße.

Als nächster Schritt kommen nun die Flächenmaße für die jeweiligen Räume hinzu. Die Eingabe selbst gestaltet sich recht einfach. Zuerst die Funktion »Bemaßung/Fläche messen« anwählen und dann mit der rechten Maustaste nacheinander die Eckpunkte des entsprechenden Raums anklicken. So spannen Sie ein Polygon auf, dessen Flächeninhalt MaxonCAD berechnet.

Die Eckpunkte der Räume treffen Sie am sichersten durch Verwendung der rechten Maustaste (Fangfunktion). In etwas hartnäckigeren Fällen kann es sein, daß Schnittpunkte angegeben werden müssen (z.B. bei Schrägen), um die Ecken der Wände exakt zu treffen. Ferner ist es hilfreich, die Ebenen mit Türen, Fenstern und Möbeln vorübergehend unsichtbar zu schalten. Probieren Sie dies anhand des Büros doch

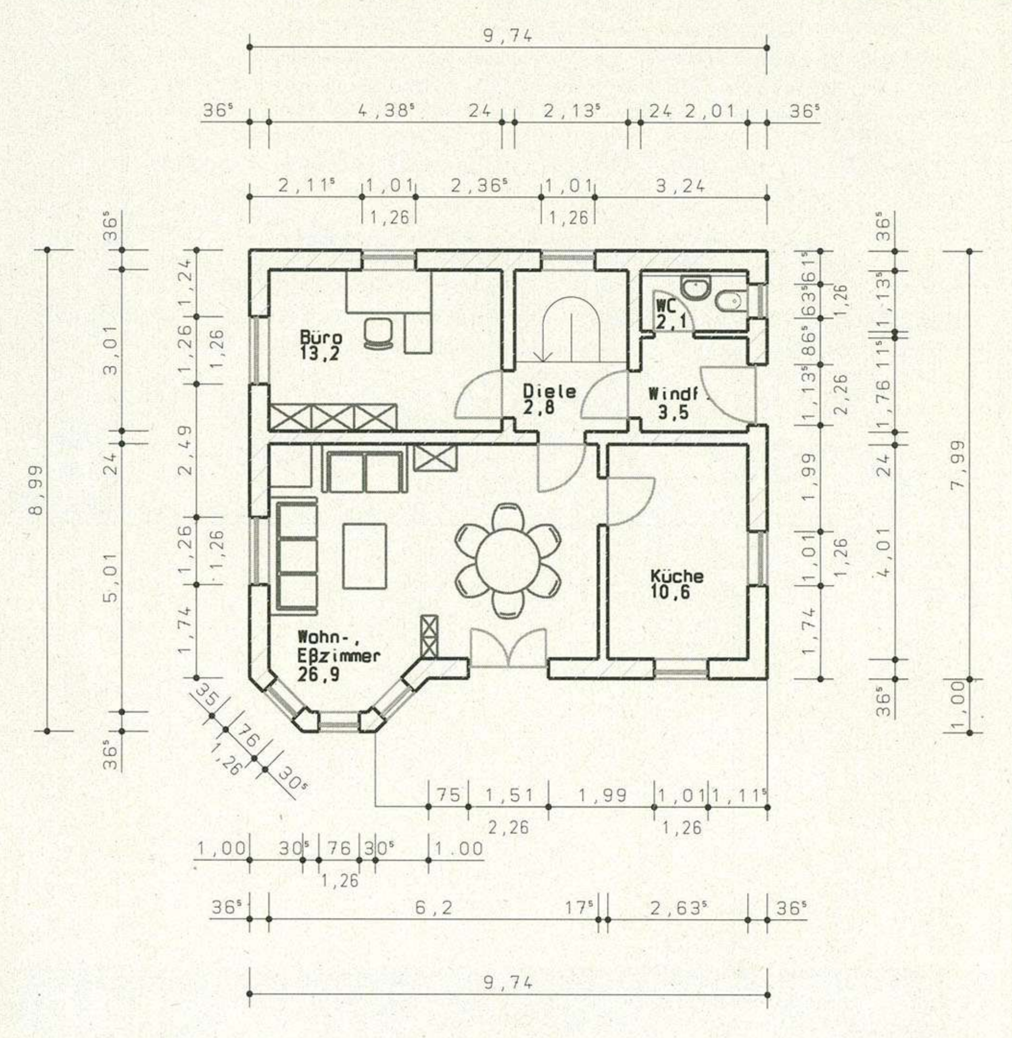


Bild 8: Hier sehen Sie die fertige Zeichnung mit Mauer, Bemaßung und Möbeln. Auch die Flächen der einzelnen Zimmer kann MaxonCAD automatisch berechnen.

einfach einmal aus, und klicken Sie die fünf in der Zeichnung markierten Punkte der Reihenfolge nach an. Achten Sie darauf, daß die Fangpunkte auch auf die Ecken – und nicht etwa daneben – gesetzt werden.

Nachdem Sie mit dem letzten Punkt wieder am Startpunkt geklickt haben, wird der Flächeninhalt berechnet, und Sie können das Flächenmaß unterhalb der Raumbezeichnung anbringen. Nach dem Messen einer Fläche oder auch einer Länge müssen Sie die Maßzahl nicht einsetzen. Das Ergebnis wird Ihnen auch ohne Einsetzen im Parameterfeld angezeigt. Anschließend können Sie Ihre Zeichenkünste an den übrigen Zimmern weiter verfeinern. Die Punkte am Erker sollten Sie, wie bereits angedeutet, mit »Zeichnen/Punkteingabe/Schnittpunkt« exakt an den Mauerkanten abgreifen.

Nun dürften Sie in der Lage sein, die verbleibenden Räume selbständig zu beschriften und zu bemaßen. Am Schluß müßte die Zeichnung dann in etwa so aussehen wie in Bild 8.

Wir sind nun am Ende unseres Kurses angelangt. Das Haus ist noch lange nicht fertig. Denkbar wäre eine Verfeinerung des Erdgeschosses mit Kamin, Küche, Terasse, Treppen in den Keller und Obergeschoß, sowie Keller und Obergeschoß selbst. Mit diesem Kurs haben Sie das notwendige Rüstzeug erhalten, diese Arbeiten auch ohne Anleitung fertigstellen zu können. Hierzu wünschen wir Ihnen viel Spaß. *rk*

Bibliotheken

Um die Einrichtung der Wohnung zu vereinfachen, benutzen wir eine Bibliothek, die Fenster, Türen und diverse Möbelstücke umfaßt. Eine Bibliothek enthält Standard-Objekte, die in Zeichnungen immer wieder vorkommen. Anstatt jedes dieser Objekte immer wieder neu zu konstruieren oder zu kopieren und einzufügen, kann man es einer Bibliothek entnehmen und in die Zeichnung einsetzen.

Dabei muß man jedoch aufpassen: Diese Objekte werden nicht Teil der Zeichnung. Lediglich der Verweis auf das betreffende Objekt in einer bestimmten Bibliothek wird eingefügt. Das hat den Vorteil, daß die Zeichnung weniger Speicherplatz beansprucht. Wenn Sie dann allerdings die Konstruktion in einen Computer laden, der die richtige Bibliothek nicht installiert hat, fehlen die betreffenden Objekte auch in der Zeichnung.

Bibliotheken gibt es nicht nur in der Architektur. Auch im Maschinenbau (Wälzlager, Muttern, Schrauben, Stifte, Niete etc.) sind sie häufig anzutreffen. Bei Maxon können Sie Bibliotheken für viele Fachgebiete nachkaufen. Die Beispiel-Bibliothek für diesen Kurs finden Sie auf unserer PD-Diskette oder CD.

Connectivity: Folge 6

Mit Vollgas über den Daten-Highway

Neben den großen Hauptstraßen existieren eine Reihe von Nebenstrecken, die uns ebenfalls zum Daten-Highway führen. Im letzten Teil des Kurses werden alternative Möglichkeiten zum Zugriff auf das Internet vorgestellt.

von Klaus Rosenfeld

Der bisherige Kurs behandelte ausschließlich eine vollständige Einbindung des Amiga ins Internet. Dieses wurde ermöglicht durch die Installation von AmiTCP. Beim Provider, auf der Gegenseite der Verbindung, war ebenfalls eine TCP/IP-Protokoll-Umgebung, sowie ein Protokoll für TCP/IP über die serielle Schnittstelle (SLIP, CSLIP oder PPP) installiert. Dadurch wurde realisiert, daß unserer eigener Rechner ein neuer Teil des Internets mit eigenem Namen und eigener IP-Adresse wurde.

Abgesehen von dieser »vollständigen« Einbindung ins Internet, gibt es noch eine Reihe weiterer Möglichkeiten, am weltweiten Netzwerk teilzunehmen.

Shell Account: Internet zum Spartarif

Die erste Alternative, die hier vorstellt wird, ist ein »Shell-Account«. Hierbei wird vom Provider kein TCP/IP-Zugang über SLIP oder PPP angeboten. Stattdessen erhält der Benutzer eine Zugangsberechtigung (»Account«) auf einem Rechner, der Anschluß ans Internet hat. Ein Shell-Account ist vergleichbar mit dem Zugriff auf eine Mailbox, wobei man jedoch keine Menüs, sondern nur eine Shell zur Eingabe von Befehlen erhält. Dabei handelt es sich in der Regel um einen Account auf einem Rechner mit dem Betriebssystem »Unix«, da dieses »Heimatsystem« des Internet alle Netzwerk-Funktionalität bietet.

Über ein Modem und ein Terminal-Programm wie z.B. »Term« von Olaf Barthel (s. Infokasten »Software«) kann auf den Rechner zugegriffen werden (s. Bild »Shell-Account«). Mit einem Shell-Account kann man daher nur von dem entfernten Rechner aus ins Internet gelangen. Der eigene Rechner dient dabei ausschließlich als Terminal.

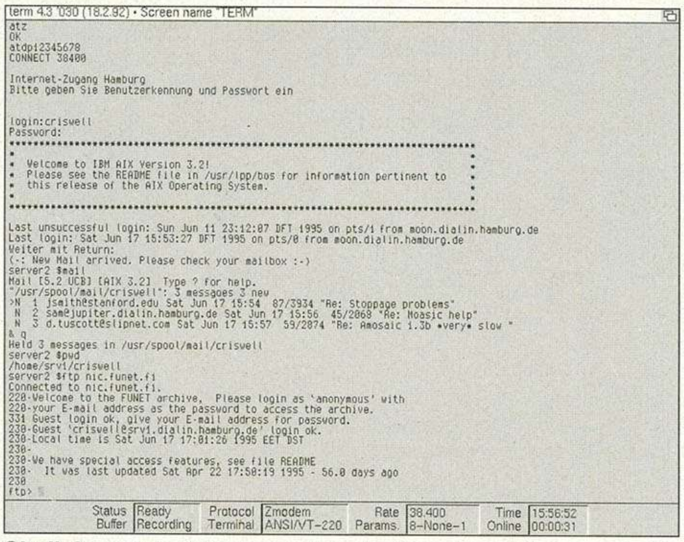
Nachdem man sich auf dem entfernten Rechner eingeloggt hat, kann man dort die verschiedenen Internet-Anwendungen starten. Natürlich ist man dabei auf diejenigen Anwendungen beschränkt, die der Provider auf dem Rechner bereits installiert hat. Weiterhin können aufgrund der Tatsache, daß unsere einzige Schnittstelle zum Internet ein Terminal-Programm ist, nur rein textbasierte Anwendungen gestartet werden. Dies ist jedoch keine große Einschränkung, da die wichtigsten Anwendungen E-Mail, FTP und Telnet [1] verwendet werden können. Auch für das World Wide Web [2] gibt es textbasierte Implementationen wie z.B. »Lynx« (s. Bild »WWW«).

Wie bereits angesprochen, ist der eigene Rechner bei einem Shell-Account nicht selbst Teil des Internet. Damit werden z.B. Programme, die man über FTP überträgt oder Briefe, die man über E-Mail erhält, nicht auf dem eigenen, sondern auf dem entfernten Rechner abgelegt. Die Übertragung zum eigenen Rechner kann z.B. mit dem ZModem-Protokoll durchgeführt werden. Dies geschieht in der Regel durch Eingabe von »sz <filename>« (Send ZModem) bzw. »rz <filename>« (Receive ZModem) in der Shell des entfernten Rechners.

Der Vorteil eines Shell-Accounts ist der wesentlich einfachere Zugang. Die Installation eines Terminal-Programms genügt. Ansonsten sind keine weiteren Konfigurationen wie etwa bei AmiTCP notwendig.

Anderseits ist mit einem Shell-Account immer nur eine Verbindung gleichzeitig möglich. Hingegen erlaubt AmiTCP in einem Fenster News zu lesen, während man gleichzeitig über FTP die Liste der neusten Aminet-Zugänge überträgt und in einem dritten Fenster über Telnet in einem »Multi-User Dungeon« [2] eingeloggt ist. Außerdem bietet ein Shell-Account, wie bereits erwähnt, keinen Zugriff auf die vielen grafischen Internet-Anwendungen. Besonders das WWW, welches entscheidend durch Bilder gestaltet wird, macht diesen Umstand deutlich.

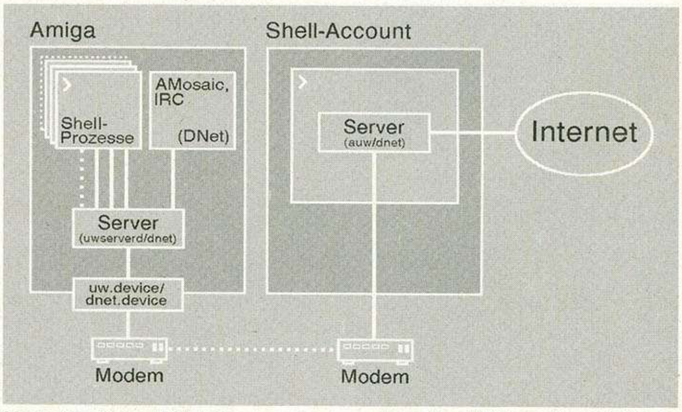
Diese Nachteile beim Zugang zum Internet über einen Shell-Account haben einige findige Programmierer herausgefordert. Daher gibt es heute schon Programme, mit deren Hilfe sich die Leistung eines einfachen Shell-Accounts erheblich steigern läßt.



Shell-Account: Mit einem Terminalprogramm kann auf alle textbasierende Internet-Anwendungen zugriffen werden

Amiga UnixWindow: Sieben zum Preis von einem

»Amiga UnixWindows« (AmUW) von Ezra Story bietet die Möglichkeit, maximal sieben Verbindungen (Shells) parallel über einen einzigen Shell-Account zu betreiben (s. Infokasten »Software«). Erreicht wird dies durch einen auf dem entfernten Rechner gestarteten »AmUW«-Server, der über einen speziellen Serial-Device-Emulator (»uw.device«) in Verbindung zu einem zweiten Server auf der Amiga-Seite (»uwserverd«) steht. Die beiden Server auf der Amiga- und auf der Unix-



Unterlaufen: Mit Programmen wie »AmUW« oder »DNet« läßt sich ein Shell-Account bis an die Grenzen ausreizen

Seite kommunizieren (über das UW-Device) miteinander und ermöglichen, daß eine einzige Leitung in mehrere (virtuelle) einzelne Verbindungen aufgespalten wird (»Multiplexing«).

Dies erlaubt gleichzeitiges Starten von mehreren Terminal-Programmen (s. Bild »Unterlaufen«). Somit kann parallel in jedem Fenster eine andere Anwendung gestartet werden.

Allerdings beschränkt sich der Zugang zum Internet immer noch auf rein textbasierte Anwendungen. Diese Einschränkung ließ vielen Benutzern keine Ruhe. Als Folge wurden Programme entwickelt, die die Leistungsfähigkeit eines einfachen Shell-Account noch weiter steigern.

DNet – Internet buntgemacht

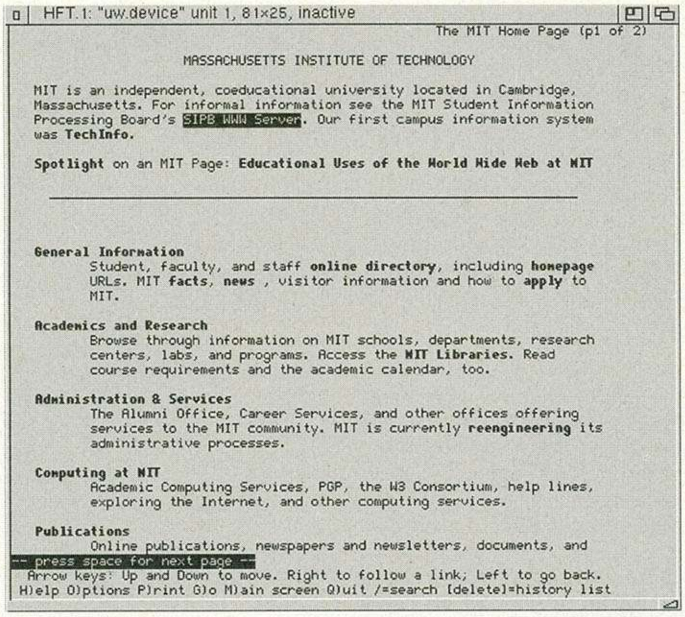
»DNet« wurde ursprünglich von Matt Dillon entwickelt (s. Infokasten »Software«). Es ist in seinem Funktionsprinzip dem »AmUW« sehr ähnlich. Wieder muß auf Unix- und Amiga-Seite jeweils ein spezieller DNet-Prozeß gestartet werden. Beide Prozesse kommunizieren dann mit Hilfe eines speziellen Gerätetreibers (»dnet.device«) über die serielle Schnittstelle miteinander. Auch DNet gestattet das Öffnen mehrerer Shells gleichzeitig. Darüber hinaus existieren von einigen Internet-Anwendungen spezielle DNet-Implementationen (s. Bild »Unterlaufen«). Daher kann mit einer DNet-Version von AMosaic auf die grafische Oberfläche des WWW zugegriffen oder mit einem IRC-Client [2] weltweit geplaudert werden.

MLink – Fast schon AmiTCP

»Multilink« (MLink) von Ezra Story basiert ebenfalls auf dem bereits vorgestellten Prinzip zweier kommunizierender Serverprozesse auf dem lokalen und entfernten System. Im Gegensatz zum DNet ist MLink nicht auf spezielle Versionen der Internet-Anwendungen angewiesen. MLink emuliert AmiTCP, so daß alle Internet-Anwendungen, die auf AmiTCP basieren, problemlos mit MLink funktionieren ohne eine zusätzliche SLIP- oder PPP-Verbindung aufzubauen.

TIA – Eurostecker für das Internet

Die letzte vorgestellte Möglichkeit zum »Aufbohren« eines einfachen Shell-Accounts ist »The Internet Adapter« (TIA) der Firma



World Wide Web: Mit »Lynx« surf man auch von einem Shell-Account einfach und problemlos durchs Web

»Cyberspace Development Inc.«. Dieses kommerzielle Produkt ermöglicht einen SLIP-Zugang zum Internet über einen Shell-Account. Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten »Shell-Erweiterungen«, muß auf der Amiga-Seite AmiTCP vollständig installiert sein. Allerdings ist es nicht nötig, wie bei AmUW, DNet oder MLink, weitere spezielle Server-Software auf dem Amiga zu starten. TIA selbst läuft nur auf dem entfernten Rechner. Dort wartet TIA auf Datenpakete, die über SLIP vom Amiga übertragen werden, leitet

Software

In Klammern wird das jeweilige Verzeichnis im Aminet angegeben.

term43-main.lha	(comm/term)
amigauw4.lha	(comm/net)
dnet2.10.13.lha	(comm/net)
Mosaic1.2DNet.lha	(comm/net)
mlink132.lha	(comm/net)
TIA	siehe [5]
AmigaUUCP1_16.lha	(comm/uucp
wUUCP_0.0.29.lha	(comm/uucp)

diese an das Internet weiter und gibt die Ergebnisse an den Amiga zurück. Das Internet selbst »sieht« nur den entfernten Rechner, da TIA als »Mittelsmann« die Anfragen stellvertretend für uns weiterleitet. Dadurch erklärt sich die Bezeichnung »Adapter«. Weitere Informationen über Bezugsquellen und Preise erhalten Sie auf dem WWW-Server der Firma »Cyberspace Development Inc.«[5].

Anbetracht der Leistungen eines mit AmUW, DNet, MLink oder TIA erweiterten Shell-Accounts, stellt sich die Frage, ob sich ein SLIP- oder PPP-Zugang überhaupt noch lohnt. Ein Shell-Account ist meist kostengünstiger gegenüber einem echten SLIP- oder PPP-Zugang.

Der Shell-Account: Auch damit ist vieles möglich.

Die vorgestellten Methoden zur Erweiterung eines Shell-Accounts haben jedoch eine Reihe von Nachteilen. Der Umweg über Server-Prozesse als Vermittler hat beispielsweise eine gebremste Übertragungsgeschwindigkeit zur Folge. Außerdem ist teilweise die Installation der Software nicht einfach, da häufig noch C-Quelltexte für den Server-Prozeß auf der Unix-Seite übersetzt werden müssen. Es bedarf in jedem Fall einer Erlaubnis vom Internet-Provider. Dies betrifft insbesondere TIA.

Die größte Schwäche ist jedoch, daß diese Art des Zugangs zum Internet den eigenen Rechner nicht wirklich ins weltweite Netzwerk integriert. Der eigene Rechner hat dabei keine eigene IP-Adresse oder (Host-)Namen, so daß er vom Internet aus weder sichtbar noch erreichbar ist. Daher funktionieren selbst mit Softwarelösungen, die AmiTCP verwenden (TIA) bzw. emulieren, (MLink) nicht sämtliche Internet-Anwendungen.

Wenn die Wahl zwischen einem »echten« SLIP- oder PPP-Zugang und einem Shell-Account besteht, sollte daher immer der erste gewählt werden.

Für den Fall, daß ausschließlich ein Shell-Account zur Verfügung steht, können die vorgestellten Erweiterungen für eine erhebliche Leistungssteigerung eingesetzt werden.

UUCP – Internet offline

Kommen wir nun zur letzten Möglichkeit, am Internet teilzunehmen. Alle bisher vorgestellten Zugänge zum Internet haben gemeinsam, daß es sich bei ihnen um »Online«-Verbindungen handelt. Sowohl bei AmiTCP, als auch bei einem Shell-Account, greifen wir über eine aktive Telefonverbindung auf Dienste des Internet zu. Wir befinden uns also ständig »online« im Netz. Eine Alternative dazu, ist ein »Offline«-Zugang zum Internet über »UUCP«. UUCP (=»Unix-to-Unix-Copy«) ist ein Protokoll zum Datenaustausch zwischen zwei Rechnern über die Telefonleitung. Mit Hilfe von UUCP kann man auf die Internet-Dienste E-Mail und UseNet zugreifen.

Über UUCP nimmt der eigene Rechner eine Verbindung mit einem entfernten Rechner auf. Dieser, der auch als »feed« (engl. = füttern) bezeichnet wird, hält alle neuen Artikel der abonnierten News-Gruppen, sowie die für den Benutzer eingetroffene E-Mail bereit. Nachdem die Verbindung steht, werden News-Artikel und E-Mail an den eigenen Rechner

Kursübersicht

Dieser Kurs vermittelt Grundlagen und Praxis zur Anbindung des Amiga an das Internet. Hierfür werden zunächst Hintergründe über die Funktionsweise der Datenübertragung im Internet erläutert. Auf dieses Wissen baut die Installation von AmiTCP auf. Im folgenden werden die wichtigsten Internet-Anwendungen vorgestellt und abschließend einige Alternativen zur TCP/IP-Anbindung gezeigt.

Folge 1: Ursprung des Internet; Protokolle des Internet; Voraussetzungen zum Anschluß eines Amiga

Folge 2: Installation von AmiTCP; Testen; Konfigurationsmöglichkeiten; Dialin-Tools

Folge 3: Tools im Internet: Telnet; Rlogin; EMail; UseNet; Netiquette; FTP

Folge 4: Tools im Internet: Gopher; WWW;

Folge 5: IRC.

Folge 6: Alternative Internet-Zugänge: UUCP, Terminal-Zugang, DNET, AUW, etc.

übertragen. Dieser Vorgang wird auch als »pollen« bezeichnet.

Sind alle Artikel und E-Mails ausgetauscht, bricht die Verbindung wieder ab. Danach kann man mit einem News- bzw. E-Mail-Programm die neu angekommenen Briefe und Artikel lesen. Das Schreiben und Lesen von Email und News geschieht also nur »offline« ohne stehende Verbindung zum Internet. Der Zugang zum »feed« wird somit ausschließlich für den Austausch der Nachrichten verwendet. Vom Benutzer geschriebene E-Mail bzw. News-Artikel werden in einem »Spool«-Verzeichnis, d.h. in einer Warteschlange lokal zwischengespeichert. Erst wenn erneut eine Verbindung mit dem »feed« aufgebaut wurde, wird der Inhalt des Spool-Verzeichnisses an den entfernten Rechner übertragen. Dieser leitet dann die E-Mail und News-Artikel an das Internet weiter.

Auch auf dem Amiga läßt sich über UUCP auf das Internet zugreifen. »AmigaUUCP« von Matt Dillon ist eine sehr gute UUCP-Implementation für den Amiga (s. Infokasten »Software«).

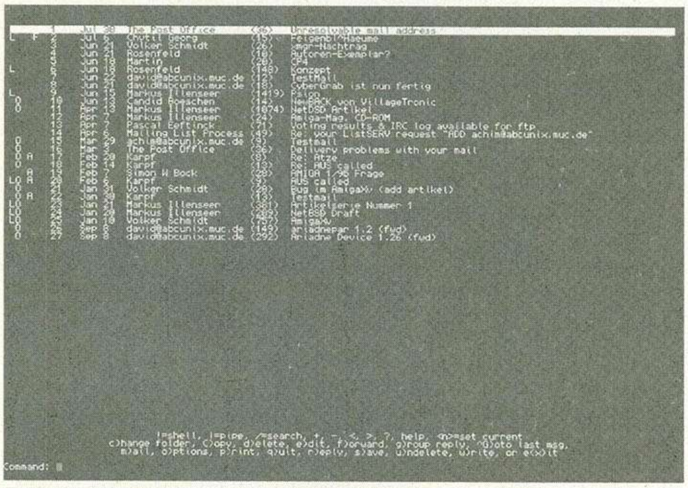
Der Vorteil von UUCP liegt in dem kostensparenden Übertragungsvorgang. Die stehende Telefonverbindung wird nur für den Austausch von E-Mail und News eingesetzt. Danach können in Ruhe, ohne den Zeittakt der Telekom im Nacken, die neuen Nachrichten gelesen und auf E-Mail geantwortet werden. UUCP-Zugänge werden außerdem aufgrund der geringeren Anforderungen und kürzeren Verbindungszeiten zum Provider-Rechner (feed) · viel kostengünstiger angeboten.

Schade, daß nur auf eine begrenzte Auswahl (UseNet und E-Mail) an Internet-Diensten zugegriffen werden kann. Alle interaktiven Anwendungen, wie WWW, IRC oder FTP, sind entweder sehr umständlich (s. [1], »FTP über E-Mail«) oder überhaupt nicht möglich.

Weiterhin ist der Datentransport von E-Mail und News langsamer, da der »feed«-Rechner nur zu bestimmten Zeiten des Tages neue Nachrichten einholt und weiterverschickt.

Der Einsatz von UUCP ist dann sinnvoll, wenn ausschließlich E-Mail und UseNet zum Zugriff aufs Internet benötigt werden. Mittlerweile sind die Kosten für einen vollen TCP/IP-Zugang so stark gefallen, so daß der bisherige Preisvorteil eines einfachen UUCP-Zuganges nicht mehr stark ins Gewicht fällt. Weichen die Preise des Internet-Providers für UUCP und TCP/IP nicht weit voneinander ab, sollte daher TCP/IP gewählt werden. Anschließend haben wir noch eine Liste zusammengestellt, in der Sie den entsprechenden Provider finden.

Und jetzt sind Sie dran! Sie haben nun ausreichend Wissen, um selbst das Steuer zu übernehmen. Also: ersten Gang rein, Kupplung langsam kommen lassen, etwas mehr Gas und rauf auf den Datenhighway.



E-Mail am Amiga: Mit AmigaElm lassen sich am Amiga auch die beliebten Internet-Mails lesen

Literatur:
[1] Klaus Rosenfeld, »Mit Vollgas über den Daten-Highway« – Folge 3, AMIGA-Magazin 7/95 S.90
[2] Klaus Rosenfeld, »Mit Vollgas über den Daten-Highway« – Folge 4, AMIGA-Magazin 8/95
[3] Dale L. Larson »Connect your Amiga«, Intangible Assets Manufacturing, ISBN 1-885876-02-5
[4] »Amiga Networking FAQ«, UseNet: news.answers
[5] »The Internet Adapter« (TIA), WWW: http://marketplace.com/tia/tiahome.html Text-Kästen

Internet-Provider

Region	Ansprechpartner	Kosten
Krefeld	Oliver Rödel Hansastr. 124 47798 Krefeld Tel.: 0251/93207-0 0172/2164483 Fax: 0251/93207-5	UUCP: a.A. IP: 29 Mark
Deutschlandweit	ContribNet Knaackstraße 96 10435 Berlin Tel.: 030/2515603 Fax: 030/25301200 info@contrib.net	Werktags 16 bis 9 Uhr Wochenende 24 Stunden TCP/IP analog: 57,50 Mark TCP/IP ISDN: 115 Mark täglich 24 Stunden TCP/IP analog: 287,50 Mark TCP/IP ISDN: 862,50 Mark

Aachen	0241/911879	Hannover	05108/925520
Augsburg	08231/900380	Karlsruhe	0721/91000
Berlin	030/8174206	Kiel	im Aufbau
Bielefeld	0521/9683011	Köln	02203/695091
Braunschweig	040/25192025	Leipzig	im Aufbau
Bremen	040/25192025	Lübeck	im Aufbau
Darmstadt	06155/880017	München	089/54471111
Dortmund	0231/97030	Münster	0251/1422100
Düsseldorf	02131/605652	Nürnberg	0911/5197265
Duisburg	0203/3061700	Oldenburg	040/25192025
Frankfurt am Main	069/25192025	Schwerin	im Aufbau
Hamburg	040/25192025	Wittenberg	im Aufbau

Region	Ansprechpartner	Kosten
Aachen	Christian Bode Hansmannstr. 34 52080 Aachen-Eilendorf Tel.: 0241/557707 Fax: 0241/4097554 info@oche.de	UUCP: 12 Mark IP: 25 Mark
Augsburg	Augsburger . Computerfreunde e.V c/o Arno Schneider Ludwig-Thoma-Str. 1 86157 Augsburg Tel.: 0821/2280000 info@augusta.de	UUCP only: 25 Mark IP/UUCP: 25 Mark IP only: 25 Mark
Berlin	Jens F. Huenerberg Kiplingweg 25 14055 Berlin Tel.: 030/3041585 info-contact@in-berlin.de	UUCP only: 20 Mark IP/UUCP: 29 Mark IP only: n.a.
Bielefeld, Paderborn Ostwestfalen-Lippe	FoeBuD e.V Marktstr. 18 33602 Bielefeld Tel.: 0521/175254 (werktag 17-19 Uhr) Fax: 0521/61172 INfo@owl.de	UUCP: 20-25 Mark
Bochum, Dortmund Essen, Duisburg (Ruhrgebiet)	Thomas Neumann & Bodo Rueskamp Tel.: 0234/9270808 info@ruhr.de Modem: 0234/9489300 login=info	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 20 Mark IP only: –
Bonn Rhein-Sieg-Kreis	Regionalnetz Bonn e.V. c/o Wolli Steiner Postfach 1624 53734 Sankt Augustin info@rhein.de	UUCP only: 13-21 Mark IP/UUCP: 30-44 Mark IP only: 30-44 Mark
Braunschweig	escape e.V. Gliesmaroderstr. 44a 38106 Braunschweig Tel.: 0531/682346 (Theodora Letz-Moritzen) Fax: 0531/335025 vorstand@escape.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: – IP only: – UUCP plus Quota
Bremen, Oldenburg Weser-Ems	Christian Stelter Graf-Spee-Str. 23b 26123 Oldenburg, Tel.: 0441/37420 (19-21 Uhr) Fax: 0441/383839 info@north.de	UUCP: 20-30 Mark IP: 30 Mark
Chemnitz	Verein IN-Chemnitz c/o Andreas Israel Solbrigstr. 6 09120 Chemnitz info@IN-Chemnitz.de	UUCP only: 20 Mark IP/UUCP: – IP only: –
Darmstadt Odenwald	Christian Balzer Tannenstr. 23c 64342 Seeheim Tel.: 06257/83036 Fax: 06257/83037 CB@brewhq.swb.de,	UUCP only: 7 Mark IP/UUCP: 47 Mark IP only: –
Dortmund	PING e.V. Emil-Figge-Str. 85 44227 Dortmund 0231/9791-0 (-111 Modem und -121 ISDN) info@ping.de	UUCP only: 12 Mark IP/UUCP: 20 Mark IP only: –
Dresden	SaxNet e.V. c/o Joerg Wunsch Wilhelm-Liebknecht-Str. 97 01257 Dresden sax-ac@sax.sax.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 18 Mark IP only: 18 Mark

Duisburg, Essen, Oberhausen, Krefeld Duesseldorf	Uli Klinkhammer Grabenstr. 45 47057 Duisburg Tel: 0203/9369350 Fax: 0203/374636 info@rhein-ruhr.de	UUCP only: 20 Mark IP/UUCP: – IP only: 40 Mark
Flensburg Rendsburg Schleswig	Sydlink e.V. c/o Alexander Finger Im Winkel 8 24848 Kropp postmaster@syd.de	UUCP: 20 Mark
Frankfurt Mainz Wiesbaden	Oliver Boehmer Linkstr. 15 65933 Frankfurt/Main Tel.: 069/39048413 Data: 069/39048414 info@rhein-main.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 40 Mark IP only: 40 Mark IP plus Volumengebuehr
Fulda, Ebersburg	INkompetent e.V. c/o Bernhard Kroenung Bahnhofstr. 8 36157 Ebersburg info@rhoen.de Tel.: 06656/7914	UUCP only: 17/22 Mark IP/UUCP: – IP only: –
Giessen Wetzlar Friedberg	UUCP-Freunde Lahn e.V Weidigstr. 5 35396 Giessen-Wieseck info@lahn.de Fax: 0641/53272	UUCP: 10 Mark IP: in Vorbereitung
Hamburg	Hanse Networking e.V. c/o Jan Wieck Glindwiese 1 22177 Hamburg Tel.: 040/5395-1404 info@hanse.de	UUCP only: 25 Mark IP/UUCP: 40 Mark IP only: –
Hannover	HanNet e.V. c/o Jens-Uwe Mager Brahmsstr. 3 30177 Hannover Tel.: 0511/660238 Vorstand@HanNet.han.de	UUCP only: 17 Mark IP/UUCP: – IP only: –
Heilbronn (Grossr. Region Unterland	IN-Unterland c/o Frauke Cremer Leiblstr. 27 74081 Heilbronn Tel.: 07131/574341 Fax: 07131/250131 info@unterland.de	UUCP: 20 Mark IP: 30 Mark IP-Volumengebuehren 20MB/Monat national frei 5MB/Monat intern. frei danach 2 Mark/MB
Kaiserslautern	Stefan Brandes Wackenmuehlstr. 16 67655 Kaiserslautern Tel.: 0631/3100410 s_brandes@kiste.pfalz.de	UUCP: 17 Mark
Ludwigshafen	Christian Weisgerber Herzogstr. 9 67061 Ludwigshafen Tel.: 0621/5870460 naddy@mips.pfalz.de	UUCP: 17 Mark
Kassel Goettingen	Steffen Weinreich Altenburgstr. 1 34132 Kassel Tel.: 0561/473212 info@central.de	UUCP: 11-21 Mark
Karlsruhe	INKA e.V. c/o Boris Schneider Karlstrasse 43 76133 Karlsruhe info@inka.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 40 Mark IP only: 40 Mark IP zzgl. Einrichtungsgeb.
Kiel	Toppoint Mailbox e.V. Eichhofstr. 10 24116 Kiel Tel.: Q 0431/549050 info@in-kiel.de	UUCP only: 21,50 Mark IP/UUCP: 52,50 Mark IP only: –
Koeln	Regionalnetz Koeln c/o Wolfgang Stangglmeier Lochnerstrasse 22 50674 Koeln info@cologne.de	UUCP only: noch offen
Konstanz Bodensee	lake.de Domain z.Hd. Stephen Bylo Bruelstrasse 25 78462 Konstanz Fax.: 07531-206153 (falls dringend) eMail: info@lake.de info-lake@lake.de	UUCP only: 27 Mark IP/UUCP: 42 Mark IP only: 42 Mark
Leipzig, Halle	Joerg Mann Aeussere Leipziger Str. 52a 04435 Leipzig Tel.: 034204/62598 Fax : 034204/64490 Data: 034204/60105, 18131, 18132 info@lipsia.de	UUCP only: 20 Mark IP/UUCP: – IP only: 30 Mark
Luebeck	Offenes Netz e.V. Technikzentrum Luebeck Seelandstr. 3 23569 Luebeck Tel.: 0451/3909-0 info@ON-Luebeck.DE	UUCP: 20 Mark IP: auf Anfrage
Lueneburg	Rainer May Hauptstr. 36 21354 Bleckede Tel.: 05854/204 info@heide.de	UUCP only: ab 12 Mark IP/UUCP: – IP only: –
Magdeburg	Hergo Pape PF. 10 39050 Magdeburg Tel.: 0391/4015566 eMail: info@boerde.de	UUCP only: 25 Mark IP/UUCP: 35 Mark IP only: 35 Mark
Mannheim Heidelberg	Martin Jangowski Koenigsbacherstr. 16 67067 Ludwigshafen Telefon: 0621-539506 info@rhein-neckar.de	UUCP only: 14 Mark IP/UUCP: 48 Mark IP only: –
Minden	Matthias Heider Bromberger Str. 9 a D-32427 Minden Telefon: 0571 580678 Telefax: 0571 508200 Mailbox: 0571 509525 eMail : heidi@minden.in-minden.de	UUCP only: 30 Mark IP/UUCP: – IP onl: –
Muenchen	MUC.DE e.V. Muenchener Technologiezentrum Frankfurter Ring 193a 80807 Muenchen Tel.: 089/324683-0 vorstand@muc.de	UUCP: 30 Mark IP: 40-55 Mark
Muenster Osnabrueck Gronau	Roger Schwentker Theissingstr. 1 48153 Muenster Tel: 0251/534114-1 roger@larry.westfalen.de	UUCP only: 20 Mark IP/UUCP: 30 Mark IP only: 30 Mark
Nuernberg Wuerzburg Bayreuth Regensburg	Kommunikationsnetz Franken e.V. c/o Maximilian Riegel Maxfeldstr. 24a 90409 Nuernberg Tel./Fax: 0911/581 75 82 info@franken.de	UUCP only: 20 Mark UUCP+IP: 30/40 Mark
Passau, Rottal	Helmut Fromberger Kager 1 94086 Griesbach Telefon: 08532/8178 eMail: info@in-passau.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: – IP only: –
Rostock	Baltic Netzbetrieb GbR c/o Holger Meyer Doberanerstr. 97 18057 Rostock Tel.: 0381/44424 tagsueber 0381/4909311 (ab 19 Uhr) info@baltic.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: – IP onl : –
Saarland	Tilman Mueller-Gerbes Mainzer Str. 197 66121 Saarbruecken info@saar.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 40 Mark IP only: 40 Mark
Sauerland Maerkischer Kreis	Sauerland Online e.V. i.G. c/o Martin Loos Im Scheidt 25 58640 Iserlohn Tel: 02371/944924 domain-info@sauerland.de	UUCP only: 20 Mark IP/UUCP: 20 Mark IP only: 20 Mark
Stuttgart	Norman Fuerst Kleinknechtstr. 35 70567 Stuttgart bawue-net-info@bawue.de	UUCP only: 25 Mark IP/UUCP: 35 Mark IP only: 35 Mark
Thueringen	Thueringen-Netz e.V. c/o Winfried Mueller Schaefferstrasse 2 07743 Jena Tel.:03641/51584 (Jens Bookhagen, Ost) Tel.:0361/6671259 (Christian Anger, Mittel/Sued/West) Tel.:03632/603664 (Andreas Voelkner, Nord) info@thur.de	UUCP only: 10-20 Mark UUCP/IP: 15-25 Mark IP only: 10-20 Mark (Schulen: UUCP kostenlos)
Ulm	Herbert Dampel Forchenweg 14 89081 Ulm Tel.: 0731/6021657 info@in-ulm.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 35 Mark IP onl : 35 Mark
Wuppertal	Thomas Mechtersheimer Zum Hasenkampsplatz 1 42553 Velbert Fax: 02053/50805 eMail: info@wupper.de	UUCP only: 15 Mark IP/UUCP: 35 Mark IP only: 35 Mark IP plus Zeitgebuehren

Thomas Neugebauer <tn@darktow.gun.de>
Individual Network e.V. - Internet fuer Privatpersonen
c/o Thomas Neugebauer IN-Info-Account (IN-Info@Individual.net)

AMIGA
COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »Amiga« bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 21.11.95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis **16. Oktober** (Eingangsdatum beim Verlag) an »Amiga«. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 13** (erscheint am 06.12.95) veröffentlicht. **Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.** Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Bezahlung über Postscheckkonto ist nicht mehr möglich. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind, oder deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden in der Rubrik »Gewerbliche Kleinanzeigen« zum Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

Biete an: Software

Verkaufe DPaint 4 AGA DM 60,–. Tel. 09762/6768

SteuerProfi 94 DM 50, Imagem. RT DM 80, Real 3D V2.49 VB 480, Brillanice V2 DM 100, Maxon Cinema V1.5 DM 80, AmiBackTools VB 70, ASIM VB 90. Tel. 08234/2582

Verk. o. tausche: Aladdin AGA, Simon t. Sor. AGA, Skimarks AGA, Oscar AGA je 30,– Gunship 2000 Zeewolf, Historyline, F-15 & andere je 20,–; Suche: UFO, Subwar, StarTrek. 07157/20379

Turbocalc 3.0 169,– DM, Turbopri. 3.0 69,–, Blitzbasic 2.0 119,– DM U-Boot (AGA) Subwar 2050 49,–; je DM 29,–: Flu.si. F19 Stealth, Starglider, Panzer Pacific Isl.; 07174/5319 17h

Real 3D V3.0 für 550 DM, Clarissa 3 Pro. für 300 DM, Cando V3.0 Pal für 350 DM, Word Worth 3 für 180 DM, Adorage 2.5 AGA für 120 DM, Turbo Calc 3.0 für 120 DM, Maxon-Basic 3 für 100 DM und PPaint 3.0 für 90 DM, wegen Systemwechsels. Nur Zuschriften an: Thöne, Kornstr. 15, 88094 Oberteuringen

Deep Core CD32 35 DM; Lemmings 3 AGA 45 DM; Turrican, Apidya, Titus t. Fox je 20 DM; R-Type, Pro Tennis, Projekt Ikarus, Fury of the Furries je 15 DM. Tel. 039200/53586

Maxon Cinema 4D 2.0 Prof. 300 DM, Epson Scanner Modul incl. Spezialkabel 200 DM, Mensch Amiga 55 DM, Formular Profi 25 DM, Raytracing CD f. MaxonCinema 20 DM. 0731/383674

Verkaufe Deluxe Paint 3, originalverpackt, nicht registriert für 50,– + NN. Tel. 0231/402290

Die Hanse VB 40,–; The L. of Robin Hood VB 40,–; 1869 VB 40,–; James Bond 2 VB 30,–; Indiana Jones (Fate of Atlantis) VB 40,–; Dennies VB 20,–; Oscar VB 20,–; 02103/87431

Fonts über 200 Stück (16 Disks) VB 40; Hausverwaltung 3.0 VB 40; RCT Constructions-tools für Requester zum Einbinden in alle Programmiersprachen VB 40; Tel. 02103/87431

Simon AGA, GS2000, Ultima VI, Indy IV, Dungeon Master, Perfect General, Starflight, Dragon Strike, Wild West World, BMX-Sim, Leviathan. Tel. 08654/61237, 20-21.30 Uhr

Orig.-Software: Scala MM300, neu u. unregistr., f. VB 250,– DM; Cando 2.51D f. VB 150,– DM; Suche f. Shapeshifter MAC-ROM-Datei (Belohnung!). Tel. 069/761556

A1200: Wordworth 3 + 2 MB 32Bit RAM (2 Simm Module), Rise o.t. Robots AGA + 2 Actionsp. (Joker Test: 85%; 79%) alles Orig. NP 690 DM für 345 DM. S. Koch Rotheckstr. 18 66822 Lebach

Maxon-CAD-BIB: Architektur Innen/Außen je 90 DM, Maxon PLP 2.1 100 DM, Steuerfuchs 94 40 DM, Dopus 4 40 DM; Suche Amiga-Spezial-Magazin 1/93. Tel. 0571/61556

Verkaufe Imagine 3.0, Deutsches Handbuch zu Imagine 3.0 und Imagine Enhancer CD sowie D-Paint IV AGA. M. Sprenger 07032/925904

Orig. SimLife, Deat o. Glory, Flashbacke, Lemming 2, Chaos Engine, Goblins 3, Project X, Speedball 2, Shadow Fighter, Centurion, Ma. Pockets je 10 DM. Tel. 0821/465884, 19h

Verkaufe: Amiga Oberon 3.2 + Debugger für 250,–; M2 Amiga 4.3 Modula 2 für 150,– DM, 2 MByte für A4000 für 95,– DM. 0431/553560

Je 30 DM: Kings Quest 6, Populous 2, DSA 1, M&M 3, Globl. Eff, Robosport, Siedler, Syndicate, Shadowl., Red Baron, Hist.line, ROE, Wing C., Fallen Emp. Batt. Isle 1 + DD1: 02304/5423

Amiga Magazin Jahrg. 89-95 75 DM. Tel. 09962/657 Fax: 09962/2615

Verk. Photoworx 75,–, Cinemorph 75,–, Theme Park (A1200) 40,–, MMagic 30,–, Awsome 10,–, GS2000 20,–, Amos + Buch 80,–, Dos 3.0-Buch 25,–, GoldFish-CD 20,–, GPD-CDs 40,–, Tel. 07425/5838 Michael

Hypergrab 24 290 DM, Pcmcia-Adapter f H624 85 DM, Overkill AGA 25 DM, Der Patrizier 25 DM, Real 3D 1.4 50 DM, Megahits 5 40 DM. Tel. 02131/80284, Fax 02131/81907

Fred-Texteditor 20 DM (NP 59 DM) sowie diverse PD-Software. Liste gegen 1,10 DM in Briefmarken. Michael Petry, Römerstr. 41, 66780 Eimersdorf

Amberstar, 1869, Wing Com., Battle Isle + Data 1, Shadowlands, EOB2, Greatest Compl. je 20,–. Elite 2, Ambermoon, Eishockey M. je 30,–. EOB1, Sotb3 20,–. Tel. 07351/23420

WB 1.3 2.0 3.0 + Handbuch 20-45 DM. Becker Tools Kopierpr. usw 20 DM. Pinball 30 DM. Spielesammlung 15 DM. Textomat, Datamat 20 DM. Viele Amigabücher nachfr. 05232/86273

SpeedUp A1200 40 DM, SpeedUP A600 30 DM, CDx-Files. 40 DM, DiskExp. 30 DM, PC-Task 2.0 40 DM, Steuer-Pr. 93 30 DM, Ami-Lex 30 DM, RAP!TOP!COP! 30 DM. alles Orig. Deitlmeier, Kleinfeld 100, 21149 Hamburg

Super günstig! Spiele u. Anwendungen für A500/2000. DPaint 4 80 DM Videoscape 3D 50/KickUmPlatine Bausatz 22, Falcon + Mission 1 30, Dragon Breed 10, 08652/1725 ab 18h

Biete Clarissa Pro 3.0, Adorage V2.0, MonumentTitler, Lernvideo, Lernlektüre, Zusatzfonts (Kaufpreis 1000,–) für sagen wir 600,– DM (alle neu!) bei Sascha 06421/26679

MaxonCinema 4D V2 Professional (also kompletter Fkt.umfang; Amiga 3/95: sehr gut) für 290,– DM. Tel. 06151/996320, Carsten Lotz verlangen

Orig.-Amiga-Spiele zu verkaufen DM 10-80,–. Info gegen DM 2,– in Briefmarken (Systemwechsel) Tel. 0621/312869 Mannheim E. Kappler

Verkaufe verschiedene PD-Serien auf 5,25". Jede Diskette DM 0,50 Info unter Tel. 0621/312869, Mannheim, E. Kappler

Maxon Basic 3 unregistriert, Amiga PLZ, CygnusEd Professional 2.0 (alle Preise VB). Tel/Fax 02206/6460

Turbocalc 3: 150 DM, Amigamoney: 50 DM, Euroübersetzer: 40 DM, Diskexpander: 30 DM, Optische Maus: 40 DM, Siegfried Copy + Antivirus je 35 DM unter: 07321/64215

A M I G A; Hard- und Software zu absoluten Hammerpreisen!!! Liste bei: A. Melzer, Strünger Str. 47, 33775 Versmold. Tel./Fax 05423/42656

Imagemaster RT DM 80, AmiBackTools DM 40, Brillance V2.0 DM 80, Steuer 94 DM 40, Cinema 4D V1.5 DM 40, Real3D V2.49 DM 380, HippoBoohs f. Imag. DM 40. 08234/2582

Orig. Games ca. 150 Stück z.B. Wing Commander, Anstoss, B.A.t, Der Pate 1-3, Desert Strike, Wresele Monid usw. Suche: mind. 2 MB RAM Speicherer Tel. 0271/8706732

Verkaufe C/C++-Compiler MaxonC++3 Light 65 DM, AmiWrite 1.0 AGA, 10 DM (Thesarus defekt sonst 100%OK) Wordworth 3.0 140 DM MaxonCinema 1.5 80 DM nur Orig. 0617463399

Reflections 2.5 99,– DM, Refl. Animator 1.6 20,– DM, Löse meine Fish- und Demosamml. auf 0,70 DM/Stk., Liste anfordern bei: S. Güttner, O.-Riedel-Str. 4, 08062 Zwickau

Spiele: Biing AGA 55,–; Subw.2050 AGA 35,–, Banshee (CD32, Overdr.) 30,–, SpaceMax 25,– Burnt. AGA 30,–, CD32-Game-CDs Nr. 1-8 je DM 6,–. Alles zus. 180,–. 02203/67996 ab 18h

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

Biete an: Hardware

GVP-SeriesII-Host-Adapter 4008 m. 234 MB HD-Quantum f. 270,– DM sowie 4x1 MB PS2 Simms f. 190,– DM. Tel. 07361/43515 Bernd verlangen am Wochenende

2,5" Festplatte 170 MB VHB 200,– DM, Speichererweiterung Blizzard 1200 4 MB, 250,– DM zu verkaufen. Tel. 07720/36638

Amiga 1200 2 MB Chip und 4 MB FastRAM 120 MB Festplatte, Echtzeituhr DM 750,–. 04331/88512

TRSI-Der Techno-Audio-Sampler! 60 Min. Out now!!! 35,– DM incl. Porto/Package, Hendrik Klaßen, Erxtenburg, 49076 Osnabrück

Retina BLT Z3, 4 MB, V-Code, Umschaltbox, XI-Paint 3.1, Digital Image, alle Updates, für DM 650,– zu verkaufen. Tel. 02205/81638 (ab 18.00 Uhr)

Motherboard für A4000, Super Buster Rev. 11, 0 MB Chipram, 0 MB Fastram, 700,–, CPU-Board 68040 mit FPU, 100% OK, 500,–. Beide zus. 1100,– ab 18h Tel. 0201/260202

Multisync-Monitor Commodore 1942 15-31 KHz ca. 15 Monate alt, wenig benutzt für 390,– DM zu verkaufen. Tel. 02351/860395 ab 17 Uhr

Zipp-RAMs 514400 für Oktagon, A2630 oder A2386 oder ähnlich 24 Stück + 12 MByte Preis komplett 900,– DM oder 4 MB + 320,– DM. Tel. 0171/3122897 ab 15.00 Uhr

Turbokarte für Amiga 2000: Harms 3500 Professional; 68030 28 MHz mit MMU; FPU 68882 50 MHz; 12 MB Fastram für 1200,– DM; Tel. 0171/3122897 ab 15.00 Uhr

A2286 AT-Brückenkarte komplettes System mit eigener 32 MB Festplatte und VGA-Karte VB 390. Tel. 05244/928811 o. 2326

SCSI-HD's: Quantum TB 850 MB, neu (Fehlkauf!), VB 420,– DM; Fujitsu 2622, 340 MB, VB 200,– DM; Scanner Cameron 14G, 400 DPI, 256 GS, VB 150,– DM. Tel. 069/761556

A3000/25,6 MB, HD 105+240 MB, 2 LW (HD+DD), Mon. Hitachi 14MVX, OS 3.1, MaxonC++ 3 Dev, Turboprint 3.0, div. Zubehör, komplett für DM 1500,– zu verk., 02331/53929

Turbokarte für A500/A2000: Strombringer 030/50/882/60/8 MB, VB 800,– Alf 2 professional SCSI-Hostad. VB 150,–. Tel. 06192/-900011, Jan Rembser

Verk. Amiga 500 plus, Version 2.04, Monitor, zweites Laufwerk , 1 Joystick, 15 Orig. Spiele uvm. für VB 750,–. Tel. 0541/801889

A600/40 MB HD, Monitor, Drucker, Midi-Interface, Software VB 750,– DM und A600, 2 MB RAM, Bücher, Software 350,–. Michael Bachmann. 0641/44723 (ab 19.00 Uhr)

CD32, Connector, Microcosm, Rise of the Robots, 5 weiteren Spielen, 3 weiteren CD's. VB 350 DM. Bastian Zühlke. Tel. 04283/1525

A500 Intern 2 MB, 1 MB Chip Mem, Kick 2.0 mit Maus DM 500. Tel. 06482/1275 (Markus)

Verk. A2000, SCSI Contr., 240 MB, 2 MB RAM, 2 LW Citizen 224, 24N, farb; 5 orig. Spiele, Sampler, Books, V1.3+V2.0, Mon. 1084S, 2 Jst., ca. 70 Disks, Zeitschr., NP 4400,–. VP 2000,–. Tel. 033052/50584

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Videofreaks! A4000/30 8 MB, 260 MB HD, 2 LW 3,5" DS-CD-ROM, Mitsubishi Mon. EUM1491A, HP DeskJet 500C, Scala MM 300, Echo EE100, viel Softw. Liter., Sp., DM 3750, 06109/61688

GVP HD500/52 DM 220, 4 MB RAM DM 220, zus. VB 400; CD A570 DM 60, Supra Turbo DM 130, Flickerf. MV 500, VGAMon. VB 250; A2630/4 MB VB 500, Oktagon 2008 VB 150. 03576/206971

A2000 WB 3.1 A2630 Turbok. 4 MB, 2. LW, SCSI-HD 52 MB, Picasso II+FF, CD-ROM, Syquest-Wechselpl. 105 MB, 3 Medien, viele Bücher, CDs + Spiele, VB 1500,– DM, 09631/2583 Sa.

A2000, 3 MB, 2 LW, A2320-Flickerf. + 1950-Multiscanmon., 340 MB SCSI-FP, DIN A4-Grafiktabl., Trackb., viele SW& Bücher nur kompl. für 1400,–. Tel. 0202/645821

Piccolo SD-64 mit 4 MB RAM unbenutzt! 15% unter Neupreis. Tel. 07141/504626, Tilo verlangen

A1200/40, Blizz. 1220/4, Overdrive 420 MB, Monitor 1085S, Drucker Epson LQ-100, div. Spiele. Verkauf für DM 1200. Tel. 030/4824722

Videofr.! A4000/308 MB, 260 MB HD, 2 LW 3,5" DS-CD-ROM, Mitsubishi Mon. EUM1491A, HP DeskJet 500C, Scala MM 300, Echo EE100, viel Softw. Liter., Sp., DM 3750, 06109/61688

Amiga 4000 040, 10 MB RAM, 730 MB SCSI, PKB SCSI, VLab intern, 2 Laufwerk, Art Department, DPaint 5 VP 3900,– 0541/17981 Stefan, Amiga 1200 68030 Turbok. VB 240 DM.

CAD-Monitor Siemens 20 Zoll, Eingänge 8x BNC, VGA VB 1000,– DM. Citizen Swift 240 C m. Einzelblatteinzug 500,– DM, FaxModem Supra V32 bis 14400 Baud 200,– DM. 0201/215676

A4000/40/170 MB Festpl. + Monitor 1084, div. Software z. Videobearbeitung kompl. DM 4000,–. Tel. 07174/480

S.O.S!! W. Systemwechsel suche ich A500 Tower mit meinen Kolleg. (zuschaltb. 4 MB RAM, Literatur, 14 Orig. Spiele, PD, usw.) ein n. Wirkungskreis VB. Tel. 0711/579145

Blizzard 1230/50: 275 DM, dazu SCSI, Gehäuse, Kabel: 250 DM; 882140: 120 DM; IDE 2,5" 200 MB: 175 DM; A1200 Netzt.: 25 DM; Gehäuse + A1200: 20 DM; 08654/61237 20-21.30 Uhr

Blizzard 1220/4 mit Co-Pro 40 MHz Original verpackt Preis 250 DM. Tel. 08033/3706

CD32, 2. Pad, Maus, SStardust, Wing C1, Rise of Robots, Sfrog, Brian f. Lion, uvm. 400,– Monitor C1085S 200,– dfkt. A500 50,– 512 KRAM 30,–, EOB1 je 10,–, 07471/72526

Verkaufe A4000/30 u/40 Ausstattung nach Wahl wie FP, RAM, Monitor usw. und A3000 mit 3.1 und 10 MB FP außerdem noch viel Zubehör für A2000. Tel. 09727/5487

CD-ROM nit 1200, Doublespeed CD LW und Aminet Jet 1, komplett 250,– DM, Axel Sodtalbers. Tel. 0551/377567

A500 WB3.1, 1 Chip, ECS-Chipsatz VB 400 DM, A500-Tower (Milronik), Buspl., Netzt. VB 390 DM, WW3.0, Registr. AmiWrite, Fonts, Chips, Bü., Zeit., PNV Potsdam: 0331/611876

A4000, WB3.1, 8 MB RAM, 2 LW, 2 Festpl. 270/450 MB, SCSI-2-Contr., Turbok. G-Force 040/40, ScanDoub., Modemk., Handyscanner, P. Grafikk. CD-ROM-LW D.Speed, Software usw. Tel. 05228/1226 abends.

A2000, CMB Turbokarte, 5 MB RAM, 2 LW, 52 MB HD, Amiga-Hefte 1987-1995 komplett, VB 1300 DM, nur zusammen. Tel. 05228/1226 abends

VLab Motion, A400 040 Prozessorboard, DKB SCSI Kontr., Amiga 1200 68030 Turbokarte, VLab intern, 28800 Modem, Amigasoft, Photogenics, Desktop 0541/17981 Stefan

Monitor, Microvitec 1438, 14", 15,5-38,5 KHz, für alle Amiga-Auflösungen, mit Aktivboxen, DM 420,–, 2 Stück 4 MB Simms (PS 2) für A4000, 70ns, einseitig bestückt, zus. f. DM 400,–. 08122/14317

Golem 8 MB RAM A2000 voll bestückt 500,– Philips TV-Tuner 100,– Kronos SCSI 100,– Agnus 8372A 50,– Leergehäuse A2000 50,– Agnus 8371; Denise 8362R8; 06327960960

A500 1 MB, HF Modulator, Scart Kabel, Maus VB 400 DM, Action Replay MKIII VB 150 DM. Tel. 07728/1847

++Top-Angebot!!++ volle 8 MB A2000 444,– A200 C.Z-Tower (1 MB/2.04/3 LW) 444,– OS 3.1 (ROM, Disk, 3xKikUm,1.3) 222,– HD 260 MB, SCSI-Contr. 333,– A2320 Fl.Fix. 199,– A1084 199,– Golden Gate AT386-Karte (+Disk-Contr., HD 170 MB) 444,– CDTV neu, FB, 1 CD 249,–. Tausche Top Gear 2/BMH gg. 1869AGA, Patr., T. Park o.ä. Tel. 09002/5343

Handy-Scanner s/w m. ScanLab f. A2-4000 = 99,– DM Tandem CD-Controller = 69,– DM, CDs Aminet-Set 1-4 = 29,–. Tel. 07174/5319 ab 17.00

Platinensatz zu „Galer"-Galprogrammierer für 25 DM, Zorro2-Adapter für A500/1000 für 25 DM. 07631/5446 Michael

2030 28 MHz Turbokarte m. SCSI-Contr. für A2000, A2000C 2. LW 2. OWB m. 200 Disks, Bücher VB, TurboPrint 3.0 50,–, PC-Task 2.1, 1942, A10 Sim. je 30,– 10 Caddys 60,– 06195/64123

Amiga 500 mit 2.9 MB-RAM, externer SCSI-Host-Adapter 2/8, 2 Laufwerken für 550 DM. Nur Zuschriften an: Thöne, Kornstr. 15, 88094 Oberteuringen

Amiga 4000/030 zu verkaufen, 4 MB RAM, 80 MB Festplatte inkl. original BS-Disk. und Handbücher, VB 1750 DM (evtl. weniger) Christof Brühann 02192/2452

A4000/40/10 MB, 250 MB, Frame Machine+Prism, Sirius Genlock, Scala MM300, AdPro, DPaint, DirOpus, Adorage, alle Handbücher, Video. VB 4950,– DM. Tel. 07154/27852 abends

Acorn Risc PC600: 8 MB-DRAM, 2 MB VRAM, 210 MB Fpl.; Eingebaute 486-PC-Karte (PCDOS 6.3, Windows 3.1) Fl.Fixer f. Amiga 2000 Preis: VB Tel. 09561/30612 ab 19 h

A1200, 030, 6 MB RAM + 250 MB HD, CD-ROM Overdrive, 2. Laufw., Maus, Joystick, Desktop Dynamite, div. CDs. Festpreis 1800 DM. Tel. 06733/1482. Wenn mögl. Selbstabholer

Verk. VLab SVHS für A2-4000 500 DM, Y-C-Genlock 600 DM, Digi Gen II 1400 DM. Alles unbenutzt. PS/2-SIMM 1 MB 100 DM. Tel. 09372/5403 ab 18 Uhr. Andreas verlangen!

CD-ROM Sony CDU55S 2, 4fach SCSI 230 DM, Cache CD Filesys. 45 DM, Seagate 210 MB AT-HD 220 DM oder alles komplett für nur 440 DM. Tel. 039421/74874 Henning verl.

Verk. A1200 m. 60 MB HD, 2. LW, Drucker Epson LW550, Oldtimer, Rüsselsheim, T. Park, Colonization, Beckertext 2, Lemmings 3, Studio Pro, (alles Orig.) nur kompl. für 1500 DM. 07308/42507 ab 17 Uhr

Verk. YC-Genlock v. Elektr. Design, 350,– Digitizer „Tigi Tiger" V3.1 (PAL), 100,– Hama Video-Soundmixer VSM514 Stereo, 50,– alles ing guten Zustand. Tel. 0361/415335

A3000/25 2 MB, 40 MB HD, 2 LW + Philips CM8833; A500 1 MB + 2 LW, Technosound Turbo 2, Tel. 06422/4920 ab 17.00 Uhr

A2000, 030/50/882/SCSI, 8 MB Fast, 340 MB HD, CD-ROM, Monitor 8833, Tintenstrahldrucker, Imagine, TurboCalc, FinalCopy, Page Stream 2, Toccata, Samplitude, Mignon 3.0, komplett für 3.200,–; einzeln auf Anfrage. Willy Schott, Flemingstr. 39, 91154 Roth. 09177/825 (Werktags bis 17.00)

Festplatte 420 MB mit AT-Bus-Controller A2008 komplett eingerichtet NP: 500 DM für 350 DM (VHB) abzugeben. Tel. 02592/7500 ab 17:00 Uhr, Thorsten Drichel, Kreis Unna

A500+, 1,5 MB, Kick 2.0, Maus CD-ROM + CDs, 2 Netzt., def. ext. 3,5 LW, TV-Modulator, S/W Handysanner, Software, komplett abzugeben 600 DM. Tel. 0351/4410393

Verk. YC-Genlock v. Elektr. Design, 350,– Digitizer „Tigi Tiger" V3.1 (PAL), 100,– Hama Video-Soundmixer VSM514 Stereo, 50,– alles ing guten Zustand. Tel. 0361/415335

Verkaufe Framemachine + Prism24 VB DM 1000/öS 7000; Scala Echo EE100 DM300/öS2100; Teletextdecoder f. PC DM 200/öS1400; Tel. (0043)(0)7582/4694 ab 16 h

VLab Motion, neueste Hard & Software Version VB 1500,–. VLab Y/C + EGS Software VB 320,–. Tel. 02865/8483

Faxmodem Supra V 32 bis 14400 Baud; neuestes ROM-Update; 250 DM; Flachbettscanner Epson 6T6500 Farbe; 300/600 DPI; Par-Ansl. plus Treiber f. AdPro; 1000 DM 0431/791926

Amiga A2000 2 Laufwerke Turbokarte Harms 68030 28 MHz Controller Oktagon 2008. Tel. 02501/8705

Retina Z2 4 MB VD Paint V 2.7 neueste Software VB 395,–. Tel. 05185/6417

Prozessorboard 68040 aus A400 (MMU, FPU integr.) Rev. 3.1 (keine Z3-Probl.) VB 650,– Softw.: AMI-Back 2 40,– PC-Task 3 90,– Visionaire (Morph.) 40,– PPaint 6 45,–. 04171/63100

A4000/40, 10 MB RAM, Z3-SCSI Controller mit 524 MB Festpl., 1 HD Laufw., Kick u. WB 3.1, Festpreis 3300,– DM, Tel. 02151/799903

A1200 + Festpl. Quantum 540 MB EIDE + Zubeh. 1050 DM C64II + Mon. Farbe + VC1541 + KasettenLW. + 4 Bücher + 1 Cartridge + Zubeh. 500 DM o.M.A2.0 70 DM. 0043/6276-319

A2000C, KS 1.3/2.0, GVP4008 0/8MB+240 MB Quantum, RAM-Erw. 4/8 MB + Mon. 1084S, Atonce plus 286, 2 LW 1499 DM Wangtec Streamer 240 MB, 4 Bänder 650 DM. 0043/6276-319

Für A1200 M-Tec Turboboard 68030/MMU 42 MHz, FPU 50, 1 MB RAM, Uhr, opt. bis 8 MB Fast SCIS-II, Turbo ausschaltb. 450,–, CD-1200 Contr. inkl. Softw. 100,–. J. Dietlmeier Kleinfeld 100 21149 Hamburg

Für A600, 1 MB ChipRAM, Uhr 60,–, 2 MB Fast-RAM PCMCIA 150,–, 3fach Kickum m. ROMs 3.1 inkl. WB 3.1 (6 Disk, Handb.) 180,– Double Dr.-Adapter, CD-ROM Kit 120,– J. Dietlmeier Kleinfeld 100 21149 Hamburg

A1200 m. 6 MB RAM, 120 MB Festpl., Monitor 1085S, 2 LW, genügend Software, Spiele, 300 Disks, Bücher+Zeitschr., Joyst., NP 3646 DM, VP 1100,– DM, 09965/181507; Marco

A4000/040 zu lahm? Nehmt meinen! A3000 T040 mit 10 MB; 4,5 GB SCSI; Merlin; Toccata; VLab Motion; Scanner; 2 Monis; 20kg Literatur, sämtl. Software 02428/6935 (DEJ)

Systemauflösung: A2000 + VGA-Monitor 500 DM, A2630 25 MHz 4 MB 400 DM, A2386 20 MHz 5 MB 500 DM, SCSI-Contr. 4 MB RAM, 165 MB-Pl. 380 DM, HD-FD 150 DM. 0931/409435 (Stefan)

A500, 1 MB, Maus 200,– mit TV-Modul 250,– DM A500, 2,5 MB, Maus 340,– Power PC-Board (286) mit 1 MB RAM 70,– DM AT/Contr. mit 80 MB Festpl. 290,– DM. Tel/Btx 0510964144

Für A500 oder 500 plus orig. Eagle Tower Umbauset mit Shuttle 2000 m. Handb. und allem was dazugehört für 365,– DM Kickstart Rom 2.04 mit Disk und Handb. 50,–. Tel/Btx 0510964144

A2000, 1 MB 370,– Apollo Syquest 44 MB, 2 Medien 230,– DM Speichererw. 2 MB 140,– oder 8 MB 490,– DM GVP SCSI I Contr. mit 105 MB HD, 4 MB RAM 490,– DM. Tel/Btx 0510964144

Für A2000: 2088 PC-Karte mit Laufwerk + 20 MB HD DOS 5.0 installiert 70,– PC-Karte 2286 mit Laufwerk + 20 MB HD DOS 5.0 installiert 120,–.Tel/Btx 0510964144

1 x Flicker Fixer für A500 und 2 x Flicker F. für A2000 je 140,– DM für A2000 SCSI Contr. mit 100 MB HD 300,– Tandem Contr. mit 260 MB HD+CD-ROM 400,–. Tel/Btx 0510964144

Software: Amiga PLZ 25,– Raum + Design 25,– Photon Paint 2.0 25,– Orbit 25,– Faktura perfect 45,– Beckertext II 35,– GFA-Basic mit Compiler 45,– Adress Manager 20,–. Tel/Btx 0510964144

Jedes Spiel 22,– DM, Siedler, Monkey Island, 1+2, Der Patrizier, Warlock, The Humans, Powermonger, Civilisation, Covert Action, Dog Fight und viele mehr. Tel/Btx 0510964144

Speicherkarte für A1200, 1 MBplatz f. Coprozessor PCMIA/CD-ROM Adapter von BSC 100,– DM Panasonic 9 Nadel Drucker sw 90,– DM. Tel/Btx 0510964144

Verk. f. A1200: Turbokarte m. 68030 28 MHz und FPU 33 MHz (ohne RAM) 350,–; 250 MB HD (2,5 Zoll) mit Kabel u. Software 300,– sowie Netzteil 50,–. Tel. 030/5087180

A3000/10/100, 44 MB Wechselpl., Prof. SW Paintmaster + VD2001, Polaroid-Bildrek. 2 Monitore, gegen Gebot, Tel. 04252/2563

Verkaufe Festplatten für A1200/A600 2,5" Conner 80 MB für 150,– DM und 350 MB für 350,– DM inkl. Install-Disk und Kabel. Tel. 0261/76776 (ab 18 Uhr)

Commodore 570CD-ROM Singel Speed zum Anschluss an den externen Expansionsbus mit Netzteil, Anleitung, Caddy VB 100,–. Tel. 06545/7354

Amiga 1200, 240 MB 3,5" int. + ext. Laufwerk + Spiele nur 500,– DM. Tel. 03901/27568

A2000B, 2. LW, WB 2.0, 5 MB RAM, 105 MB HD, SCSI, Handbücher; Monitor CM 8833; NEC P6+, Einzelblatte.; Oh no! Lemmings; 1200,– DM; Tel. 02203/181395

Wg. Systemwechsel: umfangreiche Amiga 500 Hard- u. Software zu verk., insbes. zur Video-Bearbeitung (Genlock, Digitizer usw.) Liste anfordern unter Tel. 08121/6340

Monitor Philips 8833 250 DM, Original Amiga Maus 20 DM, Original Amiga Netzteil 60 DM, TV-Modulator (Antennenkabel fehlt) 20 DM. Tel. 0641/57206

Oktagon 2008 SCSI-Controller mit 2 MB RAM 390 DM, 100 Leerdisks mit Box 95 DM, Star-Command, Conquest of Camelot (nur Orig.) je 10 DM + Porto 034692/21611 Stefan

A500 1.3/2, 1.8 MB, 2 LW, CD-ROM, CDs, Maus, Joyst., Orig. Softw., Bücher, Disketten, für 600,– o. auf VB. Digitizer-Farbe für 360,– DM Tel. nach 16.00 Uhr. 03901/26388

Retina Z3 mit 4 MB wegen Systemwechsel zu verkaufen 650,– DM VB. Tel. 05724498102

A3640 CPU-Card f. A3/4K m. 680LC40 (int. FPU fehlt) (orig. CBM) m. 27 MHz. Leistung: 35000 Dryst bzw. 21 Mips. 450 DM VB. Außerdem CMB A2058 8 MB-Card 120 DM. 04143/1496

Amiga 3640 Prozessor Board 800,–, Oktagon SCSI Controller 150,–, Tandem + Mitsumi DS Laufwerk 250,– Tel. 0177/2097505. Suche Spiel Archon I Original

Blizzard 1230 Turbo-Board, 40 MHz 68EC030-82882 Copro., Burst-Mode, 8 MB Fast-RAM, Uhr, Opt. SCSI-Controller für 600 DM. Tel. 033205/50478

GoldenGate 486SLC/10 MB, 170 MB-HD, 1 MB SVGA, 3,5" HD-LW, Diskcontr., Monitormaster, Software, Neupr. 3200,– DM, VB 1400,– DM. Tel. 0271/353934

A1200 internal 8 MB Memory Card, High Performance, Sockel bis 8 MB SIMM (80ns oder schneller) MC68881 oder MC68882 möglich, OP 130 DM VB 79 DM. Tel. 02389/531501

ApolloTurbo 2030-25 MHz mit FPU 68882 und 4 MB: 790,– DM; SCSI-HD DEC 535 MB: 260,– DM; A200 2.OWB AT-2008 Contr. m. 270 MB HD + 4 MB: 590; 07148/8796 ab 16h

2088 PC-Karte f. A2000 90 DM. Tastatur 90 DM. A2000 Genlock 180 DM. 1 MB PS2 Modul 50 DM. A500 Maus Joyst. 20 Disk. Spiele 270 DM. Netzteile ab 50 DM. 05232/86273

Verk. Memory-Master f. A1200: 1/9 MB-Optional CoPro f. 100,–, ED-Pal-Genlock f. 250,–, Digitiger III f. 250,–, Netzt. orig. A1200 f. 40,– alles neuw. u. techn. OK! Tel. 03606/605816

A1200, 6 MB RAM, TK 1230, 50 MHz, 68030 MMU, SCSI-II-Contr., 2 RAM-Bänke, Uhr, FPU opt. 2. LW, 120 MB Seagate 2,5" FP, 2 Diskb., Mon., div. Bücher, Orig. SW VB 1550 DM. 09092/1625

Commodore 9 Nadel Farbdrucker 150,– DM Monitor Hanseatic 14II, leicht def. 120,– DM, Kickstart ROMs Vers. 3.0 50,– DM, evtl. auch Einzeln. Tel. 06043/405647 n. 18.00 Uhr

Verk. Orig. Commodore 40´er Board für A4000 Preis nach Vereinbarung, verk. gebr. DD-Disks-30 Pf. je Stk.; Michael Steiner, Tel. 03641/333517 o. Bonhoefferstr. 11 07747 Jena

Verkaufe A4000/040, 2 MB Chip, 4 MB Fast, 130 MB HD, Mouse, Super Buster Rev. 11, Ersatzk. 68030, div. Softw. + Bücher, VB 2200 DM, ab 19h Tel/Fax 0201/253431

Blizzard 1220/4 28 MHz für A1200. Noch Garantie NP 400,– für 300,– zu verkaufen. 0340/513599

Verkaufe Prozessor-Board 68040 incl. MMU und FPU 500,– DM + Porto nach 19h 0511/512500

Double-Speed CD-ROM LW inkl. Speedup CD mit 1200 und Aminet Set 1, neu und unbenutzt, 290,– DM. Tel. 04941/3519

Private Kleinanzeigen

Biete an: Hardware

A3000, 10 MB RAM, 270 MB-HD, Big-Tower-Umbau OS3.1, Picasso 1 MB, CD-ROM-Toshiba-3401B + umf. Softw. TV-Paint 2.0, usw. alles 100% OK NP 11560,– VHB 2600,–. 08224/1477

Amiga CD32 incl. 6 Spiele CDs und Joypad Kid Chaos, Banshee, I Ultimate Body Blows Disposable Hero, Oscar, Dangerous Street DM 200,–. Tel. 09281/15951 ab 19.00 Uhr

Verk. A1200 HD 261 MB, 2 LW, M-Tec 68030/42/4/MB, Monitor 1084ST, nur komplett für 2000 DM, Tel. 0611/524859 Vormittags. Alles 100% OK und gut gepflegt

Amiga 3000, Warp-Engine-040-28 MHz, 2 MB Chip, 8 MB Fast-RAM, Picasso 2-RTG mit 2 MB, OS-3.1, VLab Y/C-Digitizer, Maxon Cinema 4D Pro, Photogenetics, VB 3500,– DM. 02634/1464

Amiga 2000 1.3 und 2.0, 2 x 3,5 Floppy, 5 MB, mit Monitor 1084S und Festplatte 60 MB komplett 650,– DM, Tel. 0351/2512157 Dresden ab 18 Uhr

A4000/040, Big-Tower, 7 x Zorro3, Buster-11, 10 MB RAM, Fastlane Z3 SCSI2, Fujitsu M2511A 128 MB Mod-Wechselplattenlaufwerk A2091WD-08SCSI-Chip. 08677/2935

GVP-Ser. 2-Contr. 4/8 MB NP 660,– für 450,–, def. Netzteil A2000 30,–, Monitor 1084S 150,– versch. Bücher ab 20,– bei S. Güttner, Otto-Riedel-Str. 4, 08062 Zwickau

Verk. M-Tec Speichererw. für A1200 incl. 4 MB RAM 300 DM; Seagate 2,5", 120 MB + genug PD-Soft. 200 DM; Copro 881 (20 MHz) 20 DM; Copro 882 (25 MHz) 50 DM. 03672/340105

Philips CM 8833 Farbmonitor inkl. Kabel VB 150 DM. Orig. Amiga Spiele, Liste anfordern. Simon Janich 0209/770411

Handyscanner: 64 Graustufen, Umschaltbox f. gleichz. Druckerbetr., Netzteil, Scansoftware, kein SCSI/ATBus-Controller erf.! VB DM 180,–. Tel. 02203/67996 ab 18h

Verkaufe Amiga 600, 1 MB RAM, 2. Laufwerk, WB 2.0, Joystick, Orig. Software, Monitor schwarz/weiß für 300,– DM. Tel. 034600/20875 ab 18.00 Uhr

Verk. A1200 HD 130 MB, 2 MB, Blizzard 1230 III 50 MHz, OMB, Mulitdriveadapter (4 HDs) CD-ROM 2f. Speed, Mitsumi, Treiber, Speedupsystem, orig. Softw. zus. 1500 DM ab 18h 0345/662227

GoldenGate 486SLC/4 MB RAM, 4D-&Floppy-Controllerkit, KD-Floppe, SVGA-Karte, 16-Bit-MiDi-Soundkarte 1050,– 160 MB FP 100,–, 84 MB-FP 50,–. Tel. 030/4151524

A3000UX CPU 68030 25 MHz FPU 68882 25 MHz, 1 MB ChipRAM 1 MB Fast-RAM HD 50 MB, OS 3.1 Spiel Campaign II für 1500,–. Tel. 09231/81983

Amiga 1200 HD, Amiga CD32, Drucker, 23 Spiele (Originale z.B. Pinball Illusions), viel Zubehör, zus. 1000 DM! Tel. Rostock 1202297

Turbo 68040 f. A2000 m. 4 MB, A2091 m. 2 MB, A2000-Platine, Maxon Word, Disk Expander, A2000-Gehäuse, Tel. 06407/1056 ab 16-20 Uhr, Markus verlangen, Piccolo 1 MB

A M I G A; Hard- und Software zu absoluten Hammerpreisen!!! Liste bei: A. Melzer, Stränger Str. 47, 33775 Versmold, Tel/Fax 05423/42656

Emplant Deluxe m. Apple-ROM DM 400,–, TKR Modem V32 terbo DM 200, Retina Z3 4 MB VB 600, 32 MB PS/2 DM 1400. Tel. 08234/2582

Amiga 2000B, Rev. 6.0, 4 MB RAM, 2 MB Chip RAM! 68030/882 33 MHz-4 MB RAM, SCSI-FP 105 MB, 2 LW, Kickum, WB 1.3/2.0/2.1, H. Scanner, 1084 Mon., 3 Joyst., Final Writer 3, Turboprint 4, Data Base prof., P Print 3.0, P Print Deluxe, PD, 5 Jahrg. Amiga-Magazin, Bücher, Spiele, Clip-Arts 1400,– DM. Tel/Fax 06244/5217

Stat.-Col.-RAM-Chips f. A3000 280 DM, 4 MB 68040-Proz. 200 DM. Imagemaster 100 DM. Turboprint 80 DM. Prof. Calc 60 DM. Tel. 09633/4578

A4000/40, 6 MB, HD 120 MB, 213 MB SCSI an Oktagon 2008, externes 5,25" Floppy, zus. 2000 DM, Tel. 0551/7704227

Verk. A1200, Blizzard1220/4, 210 MB HD, 2. LW, 1438, Aktivlautspr., Max on Word, Studio, Spiele, PD-Soft. VB 2200 DM. Tel. 02161/604538 (nach 17 Uhr)

Auch einz.: G-Force 040 für A2000 mit 12 MB RAM VB 1350,–; Retina Z2 mit Runingkit VB 500,–; Eizo T562-T92 mit Garantie VB 1900,– alle Teile wie neu! ab Tel. 06109/32645

SCSI-Controller GVP Serie 2 mit RAM-Option für Amiga 2-3-4000 DM 200,– VB. Tel. 089/3241027

A2000, 2. LW, PC-Emulator, Coprozessor, Festplatte, Farbmonitor, 24-Nadler, Spiele, Anwendungen, Handbücher uvm. VB 800,– DM. Tel. 02173/51357

Möchten Sie Ihre Amiga-Grafiken verkaufen? Vergebe langfristig diese Möglichkeit im professionellen Video- und Agenturbereich. Diskinfo gegen DM 35,– (+ NN DM 7,–) Anfragen & Bestellung unter Fax 0911/620189

AT-Bus 2008 m. RAM-Option 420 MB Festplatte zu verkaufen (günstig) Jürgen Raab Tel. 07961/7130 17-19h

A1200M-Tec 68030/MMU 42 MHz, FPU50 MHz, 0MB 400,– mit 8MB 950,–! Für A600 1MB ChipRAM, Uhr 60,– 2MB Fastram PCMCIA 150,–, 3fach Kickumpl. m. ROM 2.05+3.0 inkl. Disk, Handb. 180,–. J. Dietlmeier, Kleinfeld 100, 21149 Hamburg

A4000-Prozessorboard 040/25 MHz für DM 650 Microvitec 1438-Monitor für DM 400, und Oktagon 2008+ SCSI-2 Controller DM 100, alles Festpreise! Tel. 0271/43498

Verkaufe Vortex Golden Gate 486 SLC 4 MB RAM, Floppy Controller, Monitor Master (Ideal für A4000) neueste Software für 800,– DM. Tel. 03931/711034

TEAC 555 MB-Streamer MT-01F inkl. Band; Amiga 6/95: Sehr gut (10,3), SCSI-2, bis 15 MB/min., bis 1,2 GB, neuwertig, für 780 DM; 06151/996320, Carsten Lotz

V: Ole-Thermotransferpostscript Farbdrucker, 5 MB RAM, Apple-Talk, SCSI, Centronics Schnittstelle, nur gegen Abholung! Preis: 3000 DM T.+Fax 06142/44943

Verkaufe GVP-Phonepak Karte zur Verwendung als Voice-Mailbox für 350 DM --- 68040 CPU mit MMU/FPU, 25 MHz = 150 DM. Tel./Fax 06142/44943

Verkaufe A4000/030 CPU-Board mit 882 Co-Prozessor, 25 MHz für 180 DM, Co-Prozessor einzeln für 50 DM. Tel./Fax 06142/44943

Amiga 4000 orig. Prozessormodul 040 25 MHz Rev. 3.1 wegen Turbokarte zu verkaufen. 800,– DM VHB. Tel. 042175801

Turbokarte GVP1230 mit FPU ohne RAM DM 300,–. Tel. 0251/279152

A1200, 6 MB, 200 MB HD, Overdrive CD, Microvitec A1438 incl. viel Software, VB 1800,– DM. Tel. 035772/40239 nach 19.00 Uhr

A500-68020 Proz. + 68882 CoProz. 15 MHz 2 MB RAM + 4 MB 32Bit RAM VP 500,–. Suche A1200 bis 350,–. Tel. 0345/7702877

Biete: AmigaCD-ROM-Laufwerk A570 mit SCSI-Kontroller, KC Powerboard für A500, AReplay III, div. Software. Suche: SCSI-Festplatte min. 500 MB internes CD-ROM-Laufwerk (SCSI) 0341/4794507

Orig. Prozb. 68040/25 f. A4000 VB 850 DM; Oktagon SCSI-Cont. 68040 kompat. VB 150 DM; HP DeskJet 500C VB 500 DM; H. Dejoks Tel. 02853/5108 ab 16 Uhr

M-Tec 1200 4 MB RAM, Uhr, FPU für 300 DM; Conner HD 85 MB 2,5" mit Kabel, Soft. fertig Installiert und voll mit PD-Soft für 180 DM. Tel. 039200/53586 (Maik)

Emplant Deluxe – unbenutzt, MAC-Emulator mit SCSI + Apple-Talk wegen MAC-Kauf zu verkaufen. NP: 1045,– für VB 750,– DM!!! Tel. 07148/7791 (Anrufbeantworter)**

Amiga 500 zu verk. gut erhalten RAM auf. 1 MB erw. WB 1.3 Netzteil, Maus inbegr. 200,–. Tel. 0421/255040

Verkaufe Neptun-Genlock von ED für DM 850,– + Porto. Tel. 02834/2139

Verk. A1200 m. 60 MB HD, 2. LW, Drucker Epson LQ 550, Oldtimer, Rüsselsheim, T. Park, Colonization, Beckertext 2, Lemmings 3, Studio pro, (alles Orig.) nur kompl. für 2000 DM. 07308/42507 ab 17 Uhr

Verk. A500-in PC-Tower umgebaut + 120 MB HD 1,8 MB RAM, Kick, 204 u. Workbench 2.1, 24 Nadeldrucker, Monitor, Spiele, Mouse, Joypad VB 2000,–; Tel. 06051/17121

Amiga 1000 2,5 MB Farbmonitor 1081 Farbdrucker OKI 20, 20 Super Original Spiele, viel Zubehör, VB 700 DM auch einzeln. Tel. 0821/465884 ab 19 Uhr

Vector Falcon 8000 SCSI-2-Controller 180 DM, OS 3.1 Diskettensatz 40 DM, 3,5" DD Laufwerk 50 DM, Defekten(?) A2090 Controller Preis VS. Tel. 0221/4002988

Verk. Turbokarte Derringer 1250 CPU 30, FPU 50, MMU 50, 4 MB für A1200 NP 1450 DM VB ca. 800 DM. Tel. 03418610624 ab 18.00 Uhr Andreas

Digi Gen II Genlock mit Zweitoszillator für 2 Amigas, RGB Kabel, Monitor Adapter Mitsubishi EUM1491A, DM 1300,–. Tel. 0251/279152

Suche: Software

Suche das Programm Amiga Mensch. Tel. 03252/740143

Suche: Maxon Twist 2.2. Angebote bitte an Bache, Postfach 1403, 01741 Dippoldiswalde

Wanted! Tanglewood, Artifical Dreams, Plutos, Dragons Breath, Dragonscape, Infestation. Torsten Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf. Tel. 07162/27931

Suche: Reflection 2.0 o. 2.5 + Animator; Tel. 035874/4212 (18-20 Uhr)

Suche für das Spiele Utopia die Zusatzdiskette New Worlds (Neue Welten), dringend – zahle sehr gut. Tel. BRD 0043/662/649279, A 0662/649279 ab 19 Uhr

Suche: Hardware

Suche für A500 Tower von Micronik und PC-Tastatur-Interface. Tel. 0371/742958

Suche BSC ISDN-Master 2, 50 MHz G8882 FPU, 1 x 8 MB und 1 x 32 MB RAM Module und Roland TB303 und TR909 Midi Geräte. M. Sprenger, Tel. 07032/925904

MMU für Amiga 500 Prozessor: 68020, Dringend, Tel. 06321/14461, Preis: VHS

Suche Commodore-AntiFlicker-Karte A2320 und Commodore A2630 Turbo-Karte; Tel. 0221/885099 oder b0480960@SLIP.Uni-Kl.de

CD-ROM-LW für A1200 ges. Mögl. günstig, auch mit Zub. CD32-fähig, einsatzbereit. Suche auch RGB-Monitorkabel. Peter aus Au bitte auch melden!! Tel. 0761/83289

Suche min. 2 MB RAM Speichererweiterung und Festplatte mit Controller + X-Copy ab Version 3.0 für Amiga 500. Biete: orig. Software, Liste bei Tel. 0271/8706732

Suche: 1 MB Bildspeicher für TBC Plus von GVP. Tel. Österr. 03613/3444

Verschiedenes

Nightmare-BBS Netzbox in Dortmund 2400-64000, alle großen Netze, 4200 MB HD, CD-ROM, 0231/7519419 + 7519497 + 7275340 + 9752141 (ISDN) 9752142 (ISDN)

Verkaufe Amiga-Magazin 6/97 Erstausgabe bis 4/94 nur komplett gegen Gebot. Tel. 08136/8595

Midi Keyboard Yamaha PSS-51, toller Sound und umfangr. Ausst., inkl. Interface, Music-X, Octamed 5, B + P und DMusic 2.0 nur 450,– DM. Axel. Tel. 0551/377567

Nightmare-BBS 0231/7275340 + 9752141 + 9752142 eigenes Janus/UUCP Gate Aminet alle großen Netze, 4200 MB Online Freedownload Mo-Fr 8-18 Uhr

Hobbyaufgabe: A2000/1200/4000 mit diversen Erweiterungen. Sound, Grafik, Video, Speicher, Monitore, Literatur usw. Tel. 038321/62911, Axel.

Software für Amateurfunk, Elektronik, Elektrotechnik, CB-Packet-Radio-Modem, Packet-Radio-Programme. Info-Disk DM 5 bei E. Schirle, 73431 Aalen, Zebertstr. 8, 07361/36994

Nachfüllpack mit 2 Color Patron für Easy Click für HP-Tintens. Drucker 500er Reihe neu NP 89 DM geg. Orig. Amiga DPaint 5 oder 60 DM. Tel. 040/4395630

Neue Mailbox in Lübeck von Sonntag, Montag, Donnerstag um 19.30-23.00 Uhr. Nur für Amiga! Tel. 0451804377. Freue mich über jeden Neuen!

APD-Clubmailbox 8.5 GByte Software Online. Täglich mind. 8 MB neue Nachrichten Port 1: 06384/7582 V34, Port 2: 06384/993030 (ISDN) sowie eine Mailbox Hotline Nummer

Mensch-/Orbit-Amiga zus. 70,–; Video-Sound-Manager-Amadeus von Hama 125,–; A1200-Uhrenmodul 25,–; Ext. Disk-LW 880K, Metall, Abschaltbar 65,–, Alle Orig. 02641/79121

A M I G A. Hard- und Software zu absoluten Hammerpreisen!!! Liste bei: A. Melzer, Stränger Str. 47, 33775 Versmold. Tel/Fax 05423/42656

Geschäftliche Kleinanzeigen

Linke Maustaste

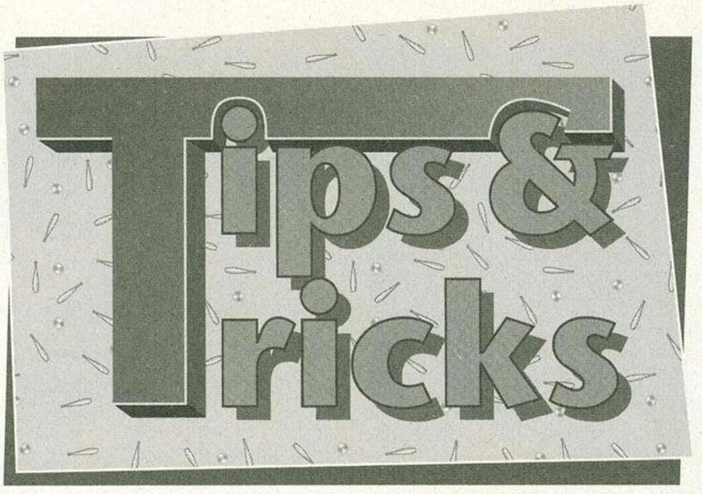
Auch die linke Maustaste bewirkt etwas im Workbenchmenü. Sie ist äußerst hilfreich, wenn man mehrere Befehle nacheinander auswählt. Diese spezielle Funktion ist sehr leicht auszuführen; wie gewohnt den Menüpunkt anwählen und diesen zusätzlich mit der linken Maustaste einmal anklicken. Jeden dieser Klicks merkt sich der Amiga und nach Loslassen der rechten Maustaste werden die entsprechenden Aktionen nacheinander ausgeführt. Beispielsweise werden so im Menüpunkt »Fenster« die Befehle »Inhalt aufräumen« und »fixieren alles« in angeklickter Reihenfolge ausgeführt, und zwar ohne zweimal das Menü auszuwählen. Im Menü vieler Anwenderprogramme wirkt diese Funktion ebenfalls. *tf*

Sand im Getriebe

Wenn sich der Mauszeiger nur noch ruckelnd über den Bildschirm bewegt, wird so mancher Amiga-Besitzer unruhig. Dabei besteht kein Grund zur Panik. In fast allen Fällen ist die Ursache bei der Maus zu finden. Staub, Fussel und andere Schmutzteilchen lagern sich schnell an den Rollen ab. Es hilft also nur eins – einfach die Maus umdrehen und die Abdeckung abschrauben. Nimmt man jetzt die Kugel heraus, sieht man im Inneren drei Andruckrollen. Der Schmutz läßt sich am besten mit einem Wattestäbchen entfernen (das man in hartnäckigen Fällen mit etwas Alkohol benetzt). Ist der Dreck abgerubbelt, wird die Kugel mit einem weichen, nicht fusselnden Tuch gereinigt und wieder ins Gehäuse eingesetzt. Anschließend wird die Abdeckung angeschraubt. Danach müßte der Mauszeiger wieder jede Bewegung mitmachen. *tf*

CD-ROM-Kit von VOB

Die Installation des Mitsumi-CD-ROM-Laufwerk FX001D zusammen mit dem CD-ROM-Kit der Firma VOB ergibt auf dem Bildschirm die Fehleranzeige »Cannot open VOBSCSI.device unit 0«. Eine Nachfrage bei VOB ergab, daß sich diese Kombination nicht mit Festplatten des Herstellers »Quantum« verträgt. Das von VOB angebotene Programm »SPEEDUP« versagt mit Quantum-Festplatten ebenfalls den Dienst. Nach Einbau des »Tandem«-Controller funktionieren das CD-ROM-Laufwerk und die Festplatten fehlerfrei. *Dietmar Kauka/tf*



Schneller Diskettenersatz

Auf CD und in Mailboxen werden komplette Disketten oft mit dem »**D**evice-**M**asher-**S**ystem« gepackt. Diese »DMS-Dateien« sind leicht an ihrer Endung ».dms« zu erkennen. Zum Entpacken wird immer ein Datenträger (zum Beispiel eine Diskette) benötigt. Die Datei auf Diskette entpacken, um sie »nur mal zu testen«, nimmt viel Zeit in Anspruch. Hat die Diskette dann auch noch einen »Schreib/Lesefehler«, ist der Ärger perfekt. Schneller und zuverlässiger geht's mit der resetfesten RAM-Disk »RAD:«.

Um sie zu nutzen, gilt es sie erst einmal ins System einzubinden. Mit einem Doppelklick auf das Piktogramm »RAD0« in der Schublade »Storage/DosDrivers« der Workbench ist sie kurz darauf aktiviert. Nach öffnen einer Shell und Eintippen der Zeile

```
DMS write Name.dms to RAD0:
```

wird die DMS-Datei recht flott in die resetfeste RAM-Disk entpackt. Für »Name.dms« ist unbedingt der Name der Datei einzusetzen, die entpackt werden soll. Damit wird die resetfeste RAM-Disk genauso genutzt wie eine Diskette.

Das funktioniert allerdings nur, wenn sich das Programm »DMS« im Verzeichnis »C« der Workbench befindet. Die eingetippte Befehlszeile läßt sich nur dann fehlerfrei ausführen, wenn man sich in der Shell im gleichen Directory, wie die Datei »Name.dms« befindet.

Ohne viel Schreibaufwand und nur per Mausklick funktioniert's mit einem DOS-Tool wie »DosControl«. *tf*

Overdrive CD-ROM

Oft ärgert man sich über das kurze Verbindungskabel zwischen dem Overdrive-CD-ROM-Laufwerk und dem PCMCIA-Port des Amiga. Das Kabel läßt sich mit wenig Aufwand sehr einfach verlängern. Es wird nur ein 25poliges Sub-D-Verlängerungskabel mit Stecker und Buchse benötigt. Der Fachhandel bietet diese Kabel für ungefähr 30 Mark an. Wichtig ist, daß das Kabel abgeschirmt und die Steckergehäuse aus Metall sind. Das Verlängerungskabel wird dann einfach zwischen Laufwerksbuchse und dem Overdrive Laufwerkskabel gesteckt. *Erich Schirle/tf*

Beckertext-III

Manchmal widersetzen sich Tabulatoren, Kopf- und Fußzeilensymbole hartnäckig jedem Versuch, sie zu entfernen. Meist ist ein totaler Absturz des Rechners die Folge. Um die fertigen Dokumente doch noch zu retten, kann man die Zeilen vor und nach dem Übeltäter ausschneiden und auf eine neue Seite kopieren, sichern und am besten den Rechner neu starten. Die Kopf- und Fußzeilen-Symbole kann man im übrigen auch wie normalen Text behandeln, also ausschneiden, kopiern und in anderen Dokumenten wieder einsetzen. *Erich Schirle/tf*

Richtig konfiguriert

Bei der Verwendung des Directory-Tool »Multitool« ist es ärgerlich, daß man jedesmal nur ein Programm aufrufen kann. »Multitool« läßt sich erst dann wieder bedienen, wenn das aufgerufene Programm beendet wurde. Der Grund dafür ist in der Konfiguration zu suchen und läßt sich leicht ändern. Nach Aufruf des Voreinstellungseditors wird vor jedem Programmaufruf der Befehl »Run« eingetragen. Damit wird »Multitool« nicht mehr blockiert. Der Grund ist, daß der Befehl »Run« einen eigenen Prozeß startet. Dieser wird seperat ausgeführt und gibt »Multitool« für weitere Aufgaben frei. Jetzt lassen sich beliebig viele Programme aus »Multitool« heraus starten. *Alex Scheid/tf*

Syquest, die dritte

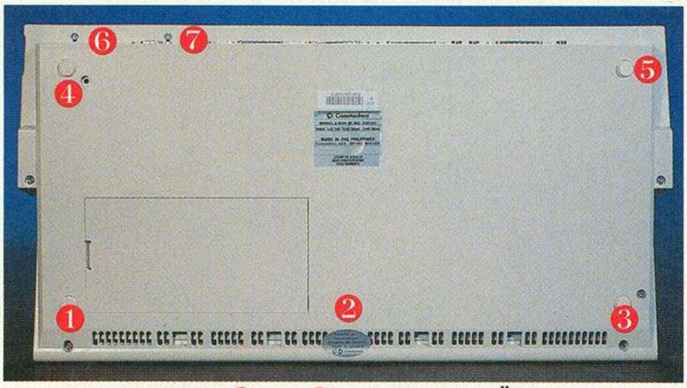
In Ausgabe 3/95 waren Mountlist-Einträge für Syquest-Wechselplatten zu finden, die zwar funktionieren können, dies allerdings nur, wenn das Medium exakt genauso auf einem PC formatiert wurde. »CrossDos« kennt jedoch eine einfache und zugleich flexiblere Einbindung, als die abgedruckte.

Solange »LowCyl=0« und »DosType=0x4d534800« gesetzt ist, liest CrossDos automatisch beim Mounten des Laufwerks die MS-DOS-Partitionsblöcke ein und konfiguriert sich eigenständig auf die richtigen Werte. Welche Partition, werden Sie sich vielleicht fragen (es können ja mehrere drauf sein)? Das ist genau der Clou: CrossDos entscheidet dies anhand des Laufwerknamens, ausschlaggebend ist der letzte Buchstabe vor dem Doppelpunkt. »C« steht für die erste Partition, »D« für die zweite und so weiter. Ich habe so schon problemlos eine 1,2 GByte große MS-DOS-Festplatte mit 5 Partitionen sowie eine 270-MByte-Syquest eingebunden. Dabei habe ich das CrossDos der Workbench 2.1 verwendet.

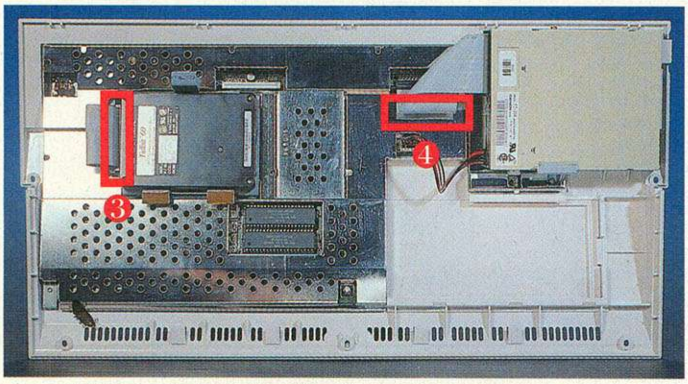
Ein funktionierender DOSDrivers-Eintrag sieht folgendermaßen aus (die Angaben mit einem »*« sind beliebig, müssen aber angebeben werden, da »Mount« sie verlangt):

```
Device = xxx.device
FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
Unit = x (0 - 7 einsetzen)
Flags = 0
BufMemType = 0
Mask = 0xFFFFFFFE
MaxTransfer = 0x00FFFFFF
Mount = 1
DosType = 0x4d534800
LowCyl = 0
HighCyl = 255*
StackSize = 4000
GlobVec = -1
Buffers = 30
Surfaces = 64*
BlocksPerTrack = 32*
Reserved = 0*
Interleave = 0*
```

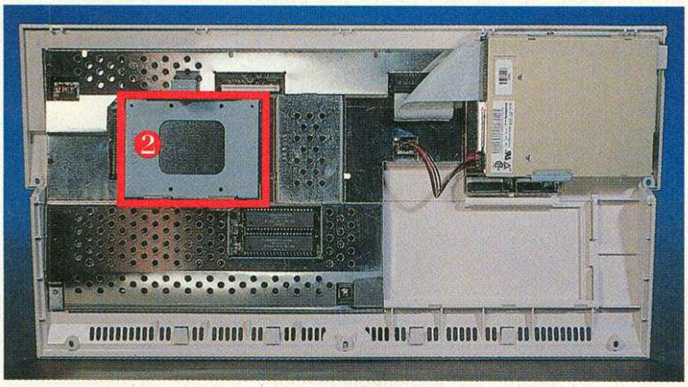
Volker Remuß/dg



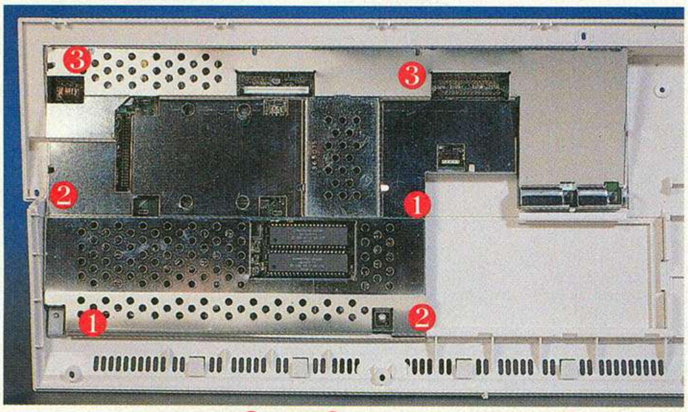
1: Die Schrauben ❶ bis ❺ müssen zum Öffnen des Amiga 1200 entfernt werden. ❻ und ❼ bleiben vorerst.



2: Sollten Sie bereits eine Festplatte haben, müssen Sie die Verbindung ❸ zum Motherboard entfernen



3: So sieht ein nackter Amiga 1200 innen aus. Der Laufwerksträger ❷ muß hier ebenfalls entfernt werden.



4: Die Schrauben ❶ bis ❷ und die Laschen ❸ müssen zum Lösen des Blechs entfernt bzw. ausgerichtet werden

3,5-Zoll-Festplatte am Amiga 1200

Machbar

Der Amiga 1200 wird bereits mit einem AT-IDE-Host-Adapter ausgeliefert. Dabei ist der Einsatz einer 2,5-Zoll-Festplatte vorgesehen. Mit etwas Geschick kann man aber auch eine 3,5-Zoll-Harddisk einbauen. Wir zeigen Ihnen, wie das funktioniert.

von Achim Berndt Christian Karpf

Bei der Installation einer 3,5-Zoll-Festplatte im Amiga 1200 darf man allerdings niemals vergessen, daß dieser Eingriff nicht ganz einfach und auch gefährlich sein kann. Dies betrifft vor allen Dingen den thermischen Aspekt, da die Hochleistungs-Festplatten sehr heiß werden. Somit: für den hier vorgestellten Umbau kann das AMIGA-Magazin keine Gewähr übernehmen. Er erfolgt ausschließlich auf eigene Gefahr.

Genug der Vorreden, legen wir los. Zuerst müssen Sie Ihren Amiga 1200 von allen Kabeln befreien. Danach legen Sie Ihn vorsichtig auf die Tastatur.

Bild 1

Hier sehen Sie, wie Sie den Amiga 1200 aufschrauben müssen. Die markierten Schrauben ❶ bis ❺ sind zu entfernen. Danach drehen Sie den Amiga vorsichtig um und halten ihn dabei zusammen, damit er nicht auseinanderfällt.

Die Oberseite des Amiga enthält die LEDs für Power, Festplatte und Floppy. Diese müssen Sie vom Motherboard abziehen.

Nach dem Abheben des Oberteils ist die Tastatur abzustecken. Dazu ziehen Sie den weißen Plastikrahmen um das Flachbandkabel der Tastatur am Motherboard vorsichtig nach oben. Das Tastaturkabel sollte nun leicht aus der Fassung herausrutschen.

Bild 2 & Bild 3

Je nachdem, ob Sie bereits eine Festplatte installiert haben oder nicht, ist auf dem Träger evtl. eine 2,5-Zoll-Harddisk installiert. Der Träger steckt nur lose in einer Halterung und kann vorsichtig entfernt werden. Die Festplatte ist mit einem Flachbandkabel ❸ mit dem Controller auf dem Motherboard verbunden und muß mit Gefühl abgezogen werden.

Gleiches gilt für das Floppylaufwerk ❹, wobei die Schrauben ❻ und ❼ in »Bild 1« noch entfernt werden müssen.

Bild 4

Als nächstes entfernen wir das Abschirmblech, das nach dem Einbau der 3,5-Zoll-Festplatte nicht mehr paßt. Entsprechend Bild 4 müssen Sie die Schrauben und Laschen ❶ bis ❸ entfernen, um das Blech abheben zu können.

Bild 5

Der Blick ins Innere des »gestrippten« Amiga 1200 zeigt den Prozessorslot und die Montagepunkte des Floppy-Laufwerks ❶ In gleicher Weise wird die 3,5-Zoll-Festplatte später in der Mitte des Gehäuses in Montagepostion gebracht.

Bild 6

Der Rahmen zeigt die endgültige Position der Festplatte. Um diese jedoch an den Amiga 1200 anschließen zu können, müssen Sie sich erst zwei Adapterkabel bauen bzw. kaufen. Die Bauanleitung sehen Sie in den Bildern »Versorgung« und »Adapter«. Achten Sie dabei auf eine paßgenaue Länge der Kabel, so daß Sie mindestens bis zur Festplatte reichen und noch genug Spielraum zum Einbauen bleibt.

Um einen Kurzschluß zwischen Amiga-1200-Motherboard und der Festplatte zu verhindern, müssen Abstandshalter aus Kunststoff oder sonstigem nichtleitenden Material montiert werden.

Bild 7

Um der Festplatte den nötigen Platz freizumachen, müssen Sie das Häkchen ❶ abschneiden. Danach kann sie zum Testen eingepaßt werden.

Um sie zu befestigen, müssen Sie von der Unterseite an den

ist alles

richtigen Postionen ❷ und ❸, abhängig von der verwendeten Harddisk, zwei kleine Löcher ins Gehäuse bohren. Dabei sollte das Laufwerk möglichst nahe an der mittleren Kunststoffklammer ❹ sitzen.

Nun geht es an den Zusammenbau der ganzen Konstruktion. Hierzu wird als erstes das Floppy-Laufwerk wieder eingebaut und mit allen Kabeln verbunden (Bild 5 ❷).

Die Festplatte kann erst nach dem Einsetzen der Tastatur in Position gebracht werden.

Das Tastaturkabel sollten Sie mit einen Klebeband verstärken und gegen Beschädigung schützen. Danach müssen Sie den Stecker wieder in den Schlitz (Bild 6 ❸) auf dem Motherboard schieben.

Nun erfolgt der sensibelste Teil des Zusammenbaus. Nachdem Sie die Festplatte mit den Kabeln für Daten und Strom verbunden haben, müssen Sie die Harddisk vorsichtig zwischen Tastatur und Motherboard schieben. Dabei darf das Tastaturkabel nicht beschädigt werden. Auch darf kein Kurzschluß mit dem Motherboard entstehen.

Mit zwei Schrauben befestigen Sie die Festplatte am Gehäuse.

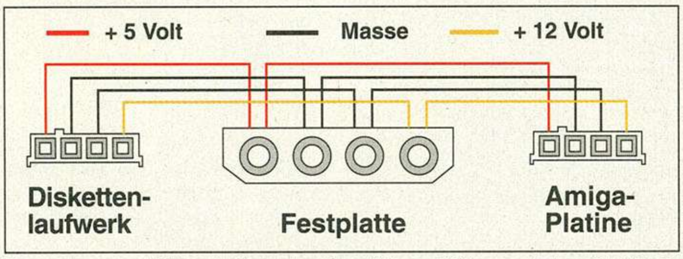
Bild 8

Fertig: So sollte auch Ihr Amiga 1200 nach dem Umbau aussehen. Die Festplatte ❶ sollte dabei möglichst waagerecht stehen.

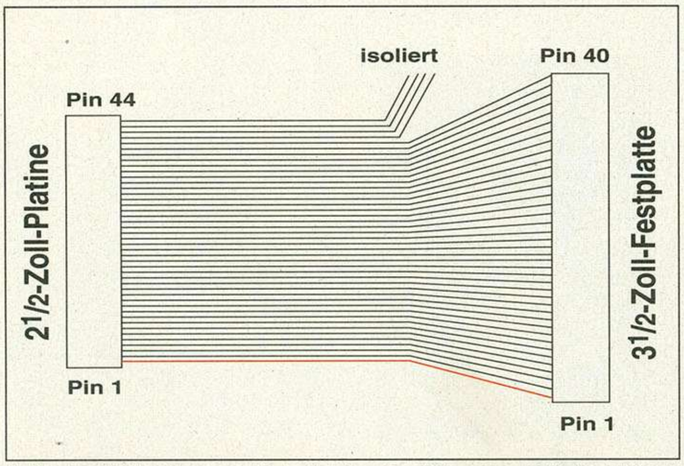
Wenn Sie alles überprüft haben, können Sie den Rechner für einen Probelauf starten. Geht die Power-LED nicht an oder blinkt nur, sollten Sie den Computer sofort ausschalten und den gesamten Aufbau noch einmal prüfen.

Bei längerem Einsatz sollte man die Wärmeentwicklung immer wieder kontrollieren und im Zweifelsfall ist eine zusätzliche Kühlung nötig.

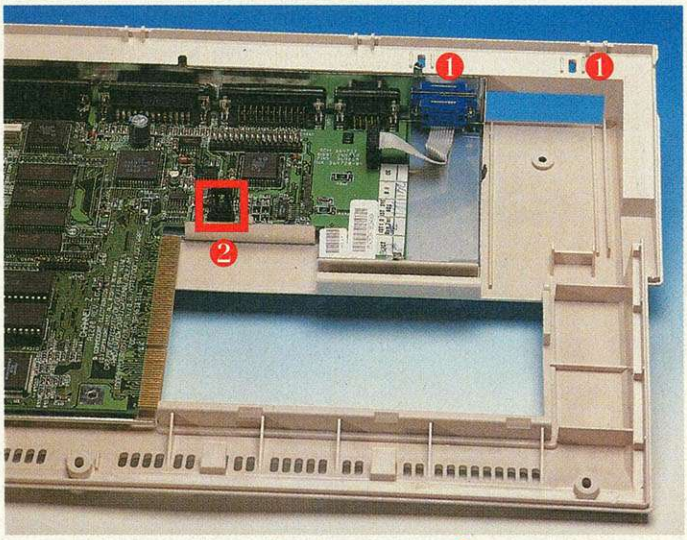
Wir wünschen Ihnen beim Umbau viel Erfolg. ■



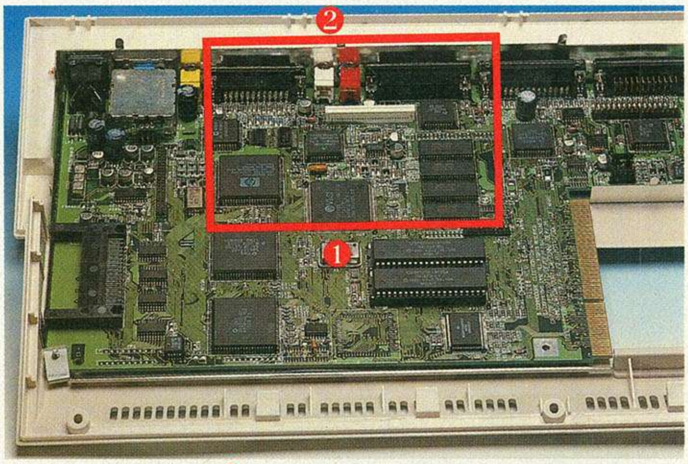
Versorgung: Diesen Adapter benötigen Sie, um eine 3,5-Zoll-Festplatte mit Strom aus dem Amiga 1200 zu versorgen.



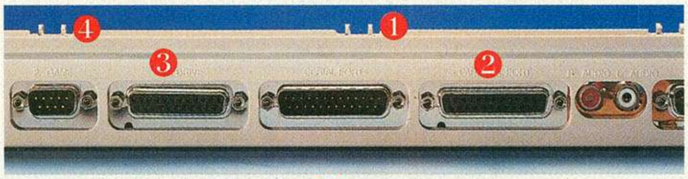
Adapter: Mit diesem Kabel können Sie eine 3,5-Zoll-Festplatte mit dem 2,5-Zoll-Stecker des Amiga 1200 verbinden



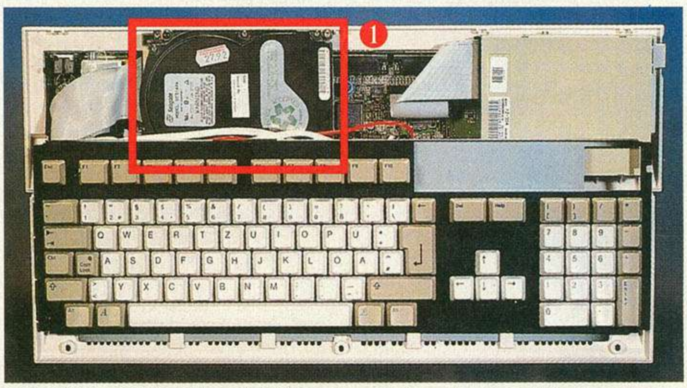
5: Die Floppy- und LED-Anschlüsse ❷ müssen Sie beim Zusammenbau wieder mit den Kabeln verbinden



6: Der Rahmen ❶ stellt die Position der Festplatte dar. Die Kunststoffklammer ❷ müssen Sie entfernen.



7: Die Kunststoffklammer ❶ steht beim Einbau der 3,5-Zoll-Festplatte im Weg und muß vorsichtig entfernt werden



8: Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte Ihre Festplatte ❶ gut in das Gehäuse passen

CD-ROM MEGA-

AMINET® 8



BRANDNEU!

Aufgrund der enormen Popularität und des rasanten Wachstums des Aminets® haben wir uns dazu entschlossen, die Aminet® CD ab sofort in Abständen von 2 Monaten zu veröffentlichen. Deshalb ist bereits jetzt die 8. Ausgabe der beliebtesten CD-ROM-Serie für den Amiga® erhältlich! Seit der Aminet® 7 - CD sind schon wieder 500 MB an Neuheiten hinzugekommen. Alle Programme sind thematisch gegliedert in Business-Software (80 MB), Kommunikatiossoftware (45 MB), Demos (60 MB), Entwicklerwerkzeuge (30 MB), Disk-Tools (5 MB), Spiele (60 MB), Grafik (45 MB), Verschiedenes (40 MB), Musik/Mods (40 MB), Utilities (30 MB)... Für jedes Themengebiet ist eine große Auswahl an Software vorhanden.

Desweiteren enthält die CD mehr als 1.000 Musik-Modules, die ein breites Spektrum aller Musikstile abdecken. Dabei wurde ein Schwerpunkt auf 8-stimmige Modules gelegt und 14-bit Sounds in Hi-Fi-Qualität sind ebenfalls enthalten. Alle Modules können mit der hervorragenden Benutzeroberfläche ausgewählt und gestartet werden.

Die Benutzung der CD ist bequem wie gewohnt: Musik läßt sich mit einem Click abspielen, Bilder kann man in einer Bilddatenbank betrachten, Spiele und Demos lassen sich direkt starten und alle anderen Programme bequem entpacken.

Schließlich wurden, wie immer, die beliebtesten unter den älteren Archiven von Aminet® mit aufgenommen. Als ein besonderes Bonbon finden Sie auf dieser CD eine fertig installierte und registrierte Version des besten Musikabspielprogrammes: DeliTracker

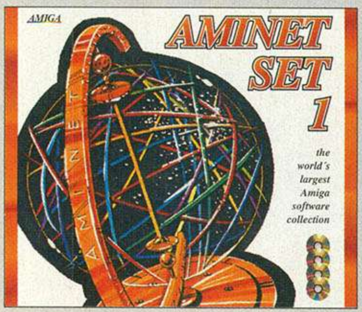
Preis: nur DM 25,–

Nutzen Sie auch die unser schnelles, bequemes und kostengünstiges Abonnement! Für nur DM 19,80 plus Versandkosten bekommen sie die CD im Abonnement.
Fordern sie unverbindlich unsere Informationen an!

Achtung: In dieser Ausgabe des Amiga-Magazins finden Sie eine praktische Bestellpostkarte für das Aminet®-Abonnement.

Die Aminet® CD 8 gibt es GRATIS für Autoren von Software auf der CD. Bestellungen sind aus organisatorischen Gründen nur per E-mail möglich. Schicken Sie HELP an aminet-server@wuarchive.wustl.edu für weitere Informationen.

AMINET® SET 1





Das Aminet®-Archiv ist die größte und wichtigste Sammlung von PD-Software für den Amiga®.
Tausende von Autoren veröffentlichen hier ihre Software. Bisher benötigte man jedoch für den Zugriff auf Aminet® einen Zugang zu den internationalen Datennetzen. Mit dem neu produzierten Aminet® Set 1 ist nun diese Fundgrube endlich für jedermann zugänglich. Fast 4.000 MB an Daten (dies entspricht über 4.000 Disketten!) wurden auf 4 CDs gepackt. Keine andere Sammlung kommt dem Anspruch so nah, ganz einfach ALLE existierenden PD-Programme in einer Bibliothek zusammenzufassen.

INHALT: 2.600 Musikmodule (direkt abspielbar), 1.000 Spiele (direkt startbar), 1.000 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Demos (direkt startbar), 800 Bilder (direkt anzeigbar), 400 Dokumente (direkt lesbar), 300 Animationen (direkt anzeigbar), 4.600 Hilfsprogramme (per Mausclick entpackbar). Insgesamt 12.500 Programme aus allen Bereichen!

DEUTSCHE DOKUMENTATION. Das Set verfügt über eine ausgiebige deutsche Benutzerführung. Alle neueren Programme sind deutsch beschrieben, und zu mehr als 1.000 Anwendungsprogrammen existiert eine deutsche Dokumentation. Tausende von Musikstücken, Bildern und Animationen sind natürlich auch mit englischer Beschreibung für jeden brauchbar.

AUF ALLEN SYSTEMEN. Aminet® Set 1 kann auf allen Amigas® sowie unter MS-DOS genutzt werden.

BENUTZERFREUNDLICH. Das von den Aminet® CDs 3 bis 7 bereits bekannte und beliebte Benutzerinterface wurde wiederum eingesetzt und um weiter verbesserte Suchmöglichkeiten ergänzt. Außerdem ist ab sofort auch die Suche mit einem Fish- und einem SaarAG-Index möglich.

SAUBER GEGLIEDERT. Alle 4 CDs sind thematisch angeordnet und auf jeder CD ist ein Komplettindex des Sets enthalten. Auf der ersten CD sind zusätzlich alle Neuheiten sowie die beliebtesten Aminet® Programme versammelt.

SINNVOLLE ERGÄNZUNG. Sie besitzen bereits eine oder mehrere ältere Aminet® CDs und stellen sich die Frage, ob die Aminet® Set 1 eine lohnende Anschaffung für Sie ist. Die folgende Tabelle gibt an, wie- viele MB an Software Sie durch das Aminet® Set 1 zusätzlich erhalten, wenn Sie bereits über Aminet® CDs verfügen.

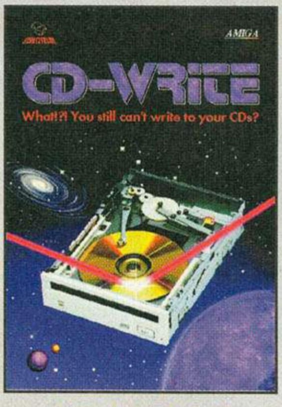
Sie besitzen:	Sie erhalten zusätzl.:
AMINET® 1,2,3,4 & 5	467 MB
AMINET® 2,3,4 & 5	512 MB
AMINET® 3,4 & 5	851 MB
AMINET® 4 & 5	1.191 MB
AMINET® 5	1.681 MB

GÜNSTIGER PREIS. Das „Aminet® Set 1995" setzt neue Maßstäbe für Amiga® CD-ROMs und überzeugt zudem durch ein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis!
Preis: nur DM 59,–



World-Info '95

Der virtuelle Reiseführer. Reisen Sie an Orte, die Sie noch nie zuvor gesehen haben, informieren Sie sich über Ihr nächstes Urlaubsziel im voraus, verbringen Sie einfach ein wenig Zeit an der Sonne! Steht eine Erdkunde-Klassenarbeit an? Dann gibts hier die nötigen Infos!
Auf der CD gibt es Informationen zu allen 194 Ländern und zu über 700 Städten, aus allen nur erdenklichen Bereichen. Bis zu 3 MB an Daten, 20 pro Land. Hier eine kurze Auswahl der Informationen: Geographie, Landkarte, Klima, Zeitzone, Bevölkerung, Sprache, Religion, Essen, Politik, Fahne, Nationalhymne (optisch & akkustisch), Wirtschaftsdaten, Umweltschutz, Menschenrechte, Feiertage, Städte, Stadtpläne und U-Bahn-Pläne.
Diese Punkte werden alle ausführlichst beschrieben. Schwierige Begriffe werden erklärt (was ist z.B. das Tundra-Klima). Dazu kommen eine Unmenge an Bildern aus aller Welt. Ein kleines Wörterbuch der wichtigsten Sprachen rundet die CD ab.
Der ganze Spaß ist komplett auf Deutsch & Englisch verfügbar. Sehr leicht und intuitiv zu bedienen. Der Ein- und Ausstieg ist jederzeit möglich. Umfangreiche Suchmöglichkeiten. Ein Ausdruck aller Informationen ist ebenfalls kein Problem.
Minimale Systemvoraussetzungen:
Ein Rechner mit Mosaic oder NetScape (z.B. Amiga®, Mac, OS/2, Unix, Windows)!
Empfohlene Systemvoraussetzungen:
Einer der obengenannten Rechner, der mindestens eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben und eine Soundausgabe besitzt.
Preis: nur DM 79,–

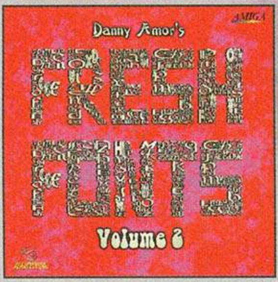


CD-WRITE

Das CD-ROM-Fieber hat längst auch den Amiga® erreicht. Viele Anwender besitzen bereits ein CD-ROM-Laufwerk, und die Anzahl der verfügbaren Softwaretitel auf CD steigt täglich. Allerdings ist es bisher nicht möglich, CDs zu beschreiben. Bei dem Versuch, dieses Problem zu lösen, haben wir ein revolutionäres Produkt erschaffen:
Ralph Babel und Stefan Ossowskis Schatztruhe präsentieren eine technische Sensation: CD-Write versetzt Sie in die Lage, CDs mit allen handelsüblichen CD-ROM-Laufwerken virtuell zu beschreiben. Das bedeutet, daß Sie ab sofort Daten speichern, löschen und modifizieren können. Starten Sie mit uns in ein neues Zeitalter, und setzen Sie die CD-ROM-Technologie noch universeller ein.
Preis: nur DM 79,–

SCHATZTRUHE

PERFORMANCE



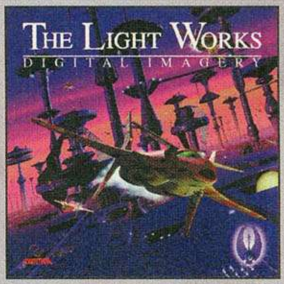
Fresh Fonts II

Auf dieser CD befinden sich mehr als 200 neue Font-Familien, die in 7 Bereiche gegliedert sind: Deco, Non-Latin (z.B. Russisch, Arabisch, Griechisch), Pictures (Bilderschriften), Sans Serif, Script und Serif. Als neuer Bereich ist die Thienen Familie hinzugekommen, die wir Ihnen exklusiv auf dieser CD präsentieren. Alle Schriften sind in den folgenden Formaten verfügbar: Adobe (Final Writer, Wordworth), DMF (PageStream), Intellifont und TrueType. Als Bonus ist auf dieser CD die neueste Version von PasTex enthalten.
Preis: nur DM 39,80



Meeting Pearls Vol. II

Der Nachfolger der beliebten Meeting Pearls I - CD-ROM ist endlich erhältlich und die bereits sehr hohe Qualität des Erstlingswerks wurde deutlich übertroffen. Wiederum präsentieren wir Ihnen 650 MB FD-Software-Perlen der Spitzenklasse aus fast allen Bereichen. Speziell für diese CD wurde eine bisher einzigartige Oberfläche geschaffen, die es Ihnen erlaubt, für jeden Zweck ganz bequem und einfach Ihr Lieblings-Anzeigeprogramm zu wählen. Das Suchen nach bestimmten Softwarepaketen ist dank eines umfangreichen Suchtools vorbildlich geworden. Bekannte Highlights der MP I. wie z.B. TEX, NetBSD oder die HTML-Seiten sind in neuen Versionen enthalten. Erstmals ist auch das Softwarepaket Movie-Data-Base fertig installiert auf einer CD verfügbar.
Preis: nur DM 17,80



The Light Works

Raytracing ist ein faszinierender Bereich der Computergrafik. Ein wahrer Künstler des Raytracings ist Tobias J. Richter aus Köln, dessen detailreiche Objekte in Publikationen immer wieder für Staunen sorgen. Insbesondere seine Nachbildungen von Raumschiffen bekannter Science Fiction-Filme haben ihn populär gemacht. Mittels der Objekte ist es ein leichtes, Szenen aus Filmen nachzustellen oder eigene Animationen vom Computer berechnen zu lassen. Auf dieser CD-ROM befinden sich als Schwerpunkt die bekannten Objekte von Tobias J. Richter zusammen mit den entsprechenden Oberflächentexturen, direkt einsatzfähig mit den Programmen Cinema4D, Reflections und Imagine. Außerdem sind bisher unveröffentlichte Texturen für stimmungsvolle Hintergründe und detailreiche Oberflächen enthalten.
Preis: nur DM 49,–



Magic Illusions

3D-Stereogramme auf Ihrem Bildschirm! Eine neue, interessante Art der Unterhaltung ist geboren: Ohne spezielle Hilfsmittel erscheinen auf zweidimensionalen, wildgemusterten Bildern plötzlich dreidimensionale Objekte voller Farbenpracht und Phantasie. Diese Illusion der Tiefe hat schon Millionen Menschen in aller Welt in Staunen versetzt. Jetzt endlich können Sie auch zu Hause auf Ihrem Monitor diese Stereogramme betrachten! Alles, was Sie benötigen, finden Sie auf dieser CD. Neben den über 200 hochwertigen vorhandenen Stereogrammen mit variablem Schwierigkeitsgrad enthält die CD Software, mit der Sie selbst eigene 3D-Bilder entwerfen können. Genügend Rohmaterial wird bereits mitgeliefert.
Preis: nur DM 25,–



FreshFish 10

Die Fred Fish CD-ROM-Serie wird direkt von Fred Fish produziert, der ab sofort alle zwei Monate eine neue CD veröffentlicht. Jede FreshFish-CD enthält mehr als 100 MB neue FD-Software, die sowohl direkt ausführbar als auch in archivierter Form auf der CD vorliegt. Desweiteren sind auf jeder FreshFish-CD ein umfangreicher Pool an GNU Software (EMACS, C/C++ Compiler, PasTex, ... insgesamt mehr als 200 MB inklusive Source-Code), sowie bis zu 300 MB an weiteren nützlichen Utilities, Spielen, Bibliotheken, Texte, ... enthalten. Jede Fresh-Fish-CD stellt eine einzigartige Compilation der besten FD-Programme dar, die sowohl für Hobby-Anwender als auch für Programmierer einen unschätzbaren Wert besitzen. Preis: nur DM 29,95



Gateway!

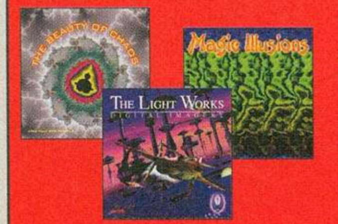
Gateway! bietet Ihnen eine Netzwerkumgebung im großen Stil. NetBSD 1.0 und viele Netzwerkprogramme für den Amiga® - genau richtig um Netzwerk hautnah zu erleben! Vollwertige Unixähnliches Implementation von NetBSD 1.0 für den Amiga®. Originale Programme und Quellcodes für Amiga®, i386, Sun3 und andere Plattformen sind mitgegeben, genau wie eine eigene Zusammenstellung von Programmen wie X Window R6 für den Amiga® mit vielen zusätzlichen Applikationen. Weitere Programmpakete wie perl, emacs, Spiele, Email-Programme, usw. werden mitgeliefert. Eine vollständige (deutsche) Anleitung für die Installation befindet sich auf der CD. Auch können Sie dort Megabytes an weiteren wichtigen Texten aus dem Internet finden, so etwa die RFCs und aktuelle FAQs. Für AmigaDOS werden viele ultimative Netzwerkprogramme mitgeliefert - Anwendungen für AmiTCP, Envoy - genug um sich an das Internet anzuschließen! nur DM 19,80



Frozen Fish

Erstmals präsentiert Ihnen Fred Fish alle Fish-Disketten kompakt auf einer CD. Sowohl die bekannten Disketten 1 bis 1.000, als auch die brandneuen Disketten 1.001 bis 1.100 sind enthalten. Frozen Fish ist die unverzichtbare CD-ROM für alle Fish-Fanatiker. Alle Disketten sind in archivierter Form enthalten.
Preis: nur DM 39,90

Dieses ANGEBOT gilt nur solange der Vorrat reicht...



Jetzt können wir Ihnen ein Super-Angebot machen: Ab sofort erhalten Sie das *GRAFIK-MEGA-BUNDLE*, bestehend aus den CD-ROMs *The Light Works*, *Beauty of Chaos* und *Magic Illusions* zum Sensationspreis von nur DM 59,–.

Summe der Einzelpreise: DM 103,80. Sie sparen also DM 44,80!

CD-ROM MEGA-

Multimedia Toolkit 1&2 (3 CDs)



Dieses Set beinhaltet 3 CDs, die für Multimedia-Anwendungen jeder Art geeignet sind. Dabei eignet es sich sowohl für den engagierten Hobby-User als auch für den Multimedia-Profi.
Mit einem Umfang von ca. 1,5 GB bietet Ihnen diese Kollektion zudem ein außergewöhnliches Preis-/Leistungsverhältnis.
Der Inhalt: Octamed V5.04 zusammen mit ca. 250 MB Samples und Mods, sowie 50 MB weitere Musik-Utilities, 500 24-Bit-Grafiken, 140 MB Objekte, Texturen und Attribute für Imagine-User, 50 MB Lightwave-Objekte.
Außerdem sind zahlreiche Postscript-, Colourfonts, Compugraphic-Fonts und Standardfonts enthalten.
Preis: nur DM 69,–



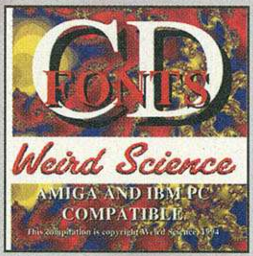
UPD Gold (4 CDs)

Dieses Set, bestehend aus 4 CDs, beinhaltet insgesamt 4813 Disketten der UPD-Bibliothek. Die Bandbreite, der enthaltenen PD-Software, ist überwältigend. Neben ClipArts (Monochrom und Farbe), sind Animationen, Slideshows, Musik, Utilities, Spiele, Demos, Fish-Disketten, und vieles mehr ... enthalten. Preis: nur DM 69,–



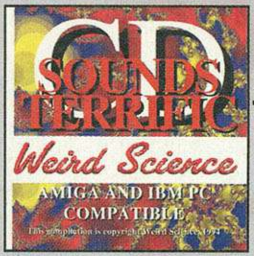
WS ClipArt CD

Diese CD enthält ca. 20.000 ClipArts in den verschiedensten Formaten: IFF, Proclips, Pagestream, Pagesetter, EPS, IMG und Corel Draw. Hunderte von Themengebieten werden mit dieser CD behandelt. Preis: nur DM 39,–



WS Fonts CD

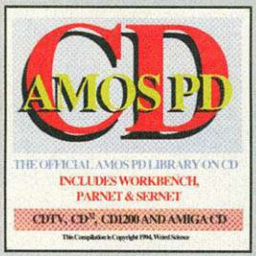
Diese CD enthält mehr als 3.000 Zeichensätze in verschiedenen Formaten: Adobe, CG, Bitmap, IFF & coloured, Postscript, Pagestream, Prodraw, Truetype, PCX, ... Eine wahre Fundgrube für jeden Liebhaber von Zeichensätzen.
Preis: nur DM 39,–



Doppel-CD

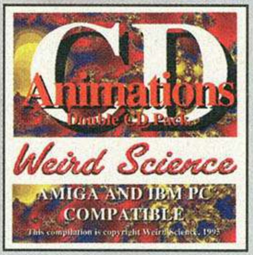
WS Sounds Terrific

Diese Doppel-CD enthält tausende Musikstücke mit insgesamt ca. 1,2 GB an Daten sowie diverse nützliche Utilities. Die folgenden Formate werden unterstützt: Mods, Sonix, IFF-Samples, Midi Files, WAV, VOC. Ein „Muß" für jeden Musikliebhaber.
Preis: nur DM 59,–



AMOS PD Release 2

Diese CD ist eine wahre Fundgrube für jeden AMOS-Programmierer. Mehr als 1.600 Source-Code-Beispiele sind enthalten sowie die komplette AMOS PD Serie 1-638. Preis: nur DM 59,–



Doppel-CD

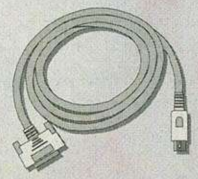
Animations CD

Auf dieser Doppel-CD befinden sich hunderte von spektakulären Animationen in den verschiedensten Formaten: IFF, Movieplayer, FLI, FLC und Deluxe Video. Desweiteren sind nützliche Anzeigeprogramme bereits auf der CD enthalten. Lassen auch Sie sich von den Meisterwerken der Profis begeistern. Preis: nur DM 59,–



Assassins CD

Diese CD richtet sich an alle Spiele-Freaks. Ca. 1000 Spiele aus den verschiedensten Bereichen garantieren lang anhaltende Unterhaltung. Unter anderen ist die Assassins-Spiele-Serie 1-200 enthalten. Preis: nur DM 59,–



CD32 Sernet-Kabel

Die preisgünstige Lösung um CD32 mit jedem beliebigen Amiga® zu verbinden. Preis: nur DM 59,–



Parnet-Kabel

Die preisgünstige Lösung um zwei Amigas® miteinander über die parallele Schnittstelle zu verbinden. Preis: nur DM 39,–

Network CD

Diese CD ist für CD32 (CD32 Sernet-Kabel) & CDTV (Parnet-Kabel) geeignet und bietet eine bootbare Workbench. Die beliebtesten Network-Utilities sind bereits installiert, so daß Sie Ihr CD32 (CDTV) mit Hillfe dieser CD zu einem CD-ROM-Laufwerk für Ihren Amiga® umfunktionieren können. Außerdem sind zahlreiche weitere nützliche PD-Programme auf dieser CD vorhanden.
Preis: nur DM 49,–

PERFORMANCE



Terra Sound
Die Klangbibliothek mit Modules, Midi-Files, Samples, Playern und Composern!
DM 54,–



Aminet® 7 - August 1995
Die 7. Ausgabe der beliebtesten CD-ROM-Serie mit einem Bilder-Schwerpunkt!
DM 25,–



Amiga-CD Vol. 2
Enthält alle Amiga-Magazin-Disketten von 9/92 bis 6/95 mit guter Benutzeroberfläche.
DM 19,80



Gamers' Delight
40 kommerzielle Spiele aus allen Bereichen für jeden Amiga®, CDTV und CD32!
DM 59,–



GoldFish 2
Doppel-CD, die die besten Fish-Neuheiten des Jahres 1994 enthält.
DM 59,–



Texture Gallery
Mehrere 100 hochwertige 24-Bit-Texturen in den verschiedensten Formaten.
DM 89,–



Demomania I
Beinhaltet viele bekannte Demos (non-AGA, AGA, Sound) und viele Demos kommerzieller Produkte. **DM 29,–**



da capo
Mehr als 10.000 hochwertige Samples, 1.400 Modules und ein Bonus-Audio-Track!
DM 49,95



The Global Amiga Experience
Über 200 Demoversionen und 8 (davon 6 upgradefähige) Vollversionen kommerzieller Software wie Imagine 2.0, Scala 1.13. **DM 39,–**



Personal Suite
Diese CD enthält die Vollversionen von Personal Paint, Personal SuperBase, Personal Write und Personal Fonts. Das Superpaket! **DM 99,–**



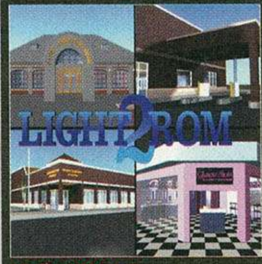
RHS-DTP-Kollektion
ca. 600 MB an ClipArt (s/w und farbig), R-H-S ProfiFonts sowie Vektor und Bitmapfonts. Eine Fundgrube für jeden DTP-Anwender! **DM 49,–**



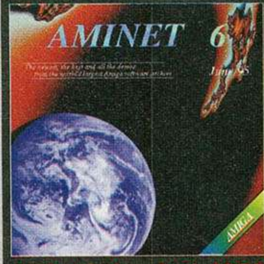
FantaSeas Vol. I
Doppel-Foto-CD mit ca. 300 brillianten, hochauflösenden Unterwasserfotografien von beeindruckender Qualität.
DM 79,–



RHS Color-Kollektion
Top-CD-ROM mit 500 MB farbigen ClipArts, Bildern und Fonts, hochauflösenden Deko-Fonts u.v.m.
DM 59,–



Light ROM 2
Ca. 650MB 3D-Objekte, Bilder ... für Lightwave-Benutzer. Weiteres Material für Sculpt und Imagine enthalten.
DM 89,–



Aminet® 6 - Juni 1995
Die 6. Ausgabe der beliebtesten Amiga® CD-ROM-Serie mit 600MB Software aus den verschiedensten Bereichen.
DM 25,–

CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS... CD-ROMS...

3D-Arena	49,–
Amiga Desktop Video CD	49,–
Amiga FD Inside	25,–
Amiga Tools 1	39,–
Amiga Tools 2	59,–
Amiga Tools Set (1 & 2)	79,–
Aminet® 5 (März 1995)	25,–
Animatic	12,–
Animationen	19,80
Animazing (GIF)	24,–
Arktis Edition Vol. 1	19,80
Beauty of Chaos!	29,80
Cliptomania	89,–
Collection Club Amiga Montreal	59,–
Deutsche Edition 1	19,80
Deutsche Edition 2	25,–
Emerald Mines - CD32	39,–
Fresh Fonts I	39,90
Games & Goodies	59,–
Giga Graphic (4 CDs)	44,–
Giga-PD 3.0 (3 CDs)	24,–
Gigantic Games 2	12,–
GoldFish 1	59,–
Honey Bee Joypad CD32	49,–
Hottest 5 Professional	59,–
Imagine 3.0 Enhancer CD	128,–
Lechner Collection	59,–
Light ROM 1	89,–
Lightwave Enhancer CD	128,–
Making Musik	59,–
Mathematik leichtgemacht	69,–
Meeting Pearls 1	9,90
Multimedia Mega Bundle (5 CDs)	89,–
Nexus Prof. Multimedia Ref. Library	119,–
Photo Lite (Eureka) CD³²Photoworx	79,–
Photoworx Professional	298,–
Power Games	19,80
R.H.S. DTP-Kollektion	49,–
Raytracing Doppel-CD	59,–
Saar/AMOK 2	39,90
Space & Astronomy	59,–
Stare Optx	49,–
Ten-on-Ten (10 Top-CDs)	99,–
Top 100 Games A1200	49,–
Top 100 Games CD32	49,–
Town of tunes	39,–
Ultimedia I & II (Doppel-CD)	59,–
Video Creator	49,–
World of A1200	49,–
World of Amiga	49,–
World of ClipArt	49,–
World of Games	49,–
World of GIF	49,–
World of Sound	49,–
World of Video	49,–

Händler bestellen bitte bei:

GTI
Grenville Trading
International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Fon (0 61 71) 8 59 37
Fax (0 61 71) 83 02

Bestellen Sie bitte bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · 45131 Essen
Fon (02 01) 78 87 78 · Fax (02 01) 79 84 47
Hotline: (02 01) 77 03 32
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: (02 08) 20 25 09

SCHATZTRUHE

Versandkosten
Inland: DM 5,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG. Aminet ist ein eingetragenes Warenzeichen der Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH.

CHIARI OFFICE · 1995

Titling: Monument Designer 2.0

Da steckt

Der »Monument Titler« wurde erweitert und verbessert. Der Versionssprung auf 2.0 und die Namensänderung auf »Monument Designer«, lassen erahnen, daß das Programm mehr ist, als ein einfacher Titelgenerator. Lassen Sie sich von den Fähigkeiten überraschen.

von Hartwig Tauber

Schon der »Monument Titler« konnte aufgrund seiner vielen Gestaltungsmöglichkeiten und Effekte überzeugen ([1]). Aufbauend auf diese Grundlage wurde die Software überarbeitet und erweitert und heißt jetzt »Monument Designer« (im folgenden MD).

Der grundsätzliche Aufbau hat sich nicht geändert: Weiterhin stehen zwei große Arbeitsfenster zur Verfügung, je eins zum Editieren der Titelseiten und zur Definition des zeitlichen Ablaufs der Animation sowie der zugehörigen Effekte. Die Größe einer Titelseite ist unabhängig von der gewählten Auflösung. Auch Ausmaße, die ein Vielfaches der Bildschirmbreite und -höhe ausmachen, sind dadurch ohne besondere Maßnahmen möglich. Hilfslinien zeigen die Bildschirmgröße an.

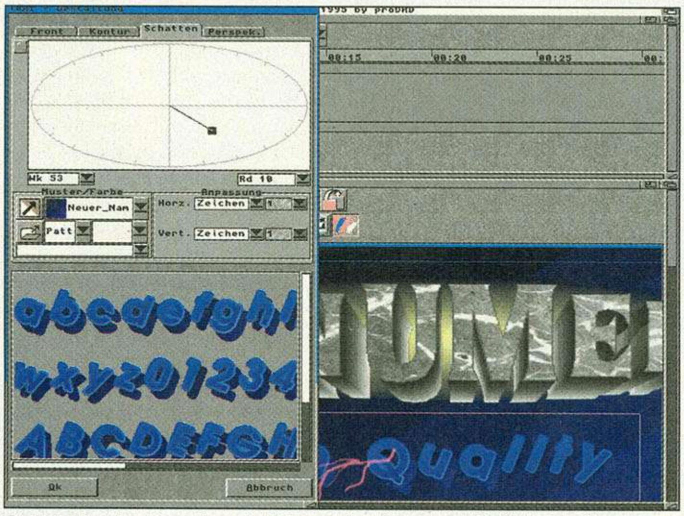
Zur Gestaltung der Titel bieten sich drei verschiedene Objekte an. Zur Auswahl stehen »Text« und »Grafik«, die bereits in der Vorgängerversion vorhanden waren, neu hinzugekommen sind »Leuchtobjekte«. Alle drei werden in einer Variante des Boxenprinzips verwaltet: Jedes Objekt befindet sich in einem Rechteck, das verschoben, skaliert und bearbeitet werden kann.

Der Arbeitsbereich wird im WYSIWYG-Modus (What You See Is What You Get) angezeigt. Je nach eingestellter Farbtiefe des Bildschirms ist die Vorschau entsprechend genau. Statt der Objekte können auch nur die zugehörigen Rechtecke angezeigt werden, was die Darstellung stark beschleunigt. Nicht nur aufgrund der Rechenzeit wird während der Arbeit nur eine Editier-Vorschau angezeigt. Denn dadurch wird auch eine weitgehende Unabhängigkeit von der später gewählten Auflösung erreicht. Egal, welcher Bildschirmmodus für die endgültige Berechnung verwendet wird, der MD kümmert sich immer um korrekte Skalierung.

Für die Textdarstellung werden ausschließlich Umrißschriften (outline fonts) verwendet. Die Größe läßt sich für die Breite und Höhe getrennt einstellen, ebenso ist das Kerning (die Position der Buchstaben zueinander) frei wählbar. Zur Festlegung kommen Pop-Up-Menüs zum Einsatz: Werden sie angeklickt, öffnet sich eine Liste, aus der der gewünschte Eintrag gewählt wird. Im Gegensatz zur ersten Version bietet der MD zusätzlichen Komfort: Es gibt jetzt einen Schiebebalken für die Liste, so daß man auch bei vielen Einträgen schnell an die gewünschte Position gelangt. Außerdem lassen sich direkt Zahlen eingeben, so daß man nicht auf die vorgegebenen Werte angewiesen ist.

Zur Schriftgestaltung stehen weiterhin die Bestimmung des Textvordergrunds, des Rahmens (Outline), des Schattens und der Perspektive zur Verfügung. Durch die vielen neuen Optionen haben sie nicht mehr genug Platz auf dem Bildschirm. Deshalb greift proDAD auf das Prinzip der Karteireiter zurück, wie unter Windows auf PCs. Dabei kann man durch Auswählen von Schaltern, die den Eindruck erwecken, man würde mehrere Karteikarten vor sich haben, zwischen verschiedenen Optionsgruppen umschalten.

Sowohl Text als auch Umriß, Schatten und Outline können mit einer einzelnen Farbe, einem Farbverlauf oder einer beliebigen Grafik als Textur versehen werden. An Bildformaten kann neben dem IFF-Standard auch auf die verbreiteten PC-Formate »GIF« und »PCX« zurückgegriffen werden. Selbst 24-Bit-Grafiken werden importiert. Sind clariSSA und das »Loader-Package« installiert, stehen auch JPEG-Bilder direkt zur Verfügung.



Spielerisch: Der Ausrichtungskreis erlaubt die Bestimmung von Schatten und Perspektive mit Vorschau

Für die Definition von Farbverläufen gibt's jetzt ein eigenes Fenster. Neben den herkömmlichen Verläufen zwischen zwei Farben existiert auch eine Variante, bei der eine dritte Zwischenfarbe bestimmt wird. Deren Position und die der Randfarben lassen sich frei festlegen. Neu ist der Richtungskreis, mit dem man den Winkel und somit die Ausrichtung des Farbverlaufs wählt. Damit hat man die vollständige Kontrolle über das Aussehen der Verläufe.

Bei der Auswahl der Farben fällt negativ auf, daß nur auf vordefinierte Töne zugegriffen werden kann. Benötigt man eine spezielle Farbmischung, muß diese mit einem Texteditor an eine Definitionsdatei angefügt werden. Ein eigener Farbrequester wäre die anwenderfreundlichere Lösung.

Überarbeitet wurde die Konturfunktion für Texte: Nun wird der Umriß tatsächlich außen um die Buchstaben gezeichnet. Vor allem bei dünnen Schriftarten sorgt die neue Methode für höhere Qualität.

Eine nahezu geniale Idee ist der neue Festlegungskreis für Schatten und Perspektive. Mit ihm lassen sich die Länge und die Richtung kinderleicht mit der Maus bestimmen. Dazu wird der Richtungspunkt einfach in der gewünschten Entfernung und Position vom Mittelpunkt plaziert. Auf Wunsch können die Werte natürlich auch direkt eingegeben werden.

Angenehm ist auch die neue Vorschaufunktion, die die Änderungen an einem Beispieltext im Definitionsfenster sofort anzeigt.

Die Buchstaben lassen sich nun auch beliebig rotieren, wobei sich diese Drehung nicht auf die Grundlinie auswirkt: Der Text bleibt weiterhin auf einer horizontalen Linie, nur die Buchstaben werden gedreht. Mit ein wenig Geduld und der Ausnutzung der Kerning-Optionen lassen sich trotzdem interessante Effekte erzeugen. Wünschenswert wären allerdings automatische Funktionen, um die Texte beispielsweise an Kurven auszurichten oder die Grundlinie mitzudrehen.

Neben den Texten lassen sich auch Grafikobjekte in die Titelseiten einfügen. Sie werden durch Rechtecke repräsentiert, deren Inhalt entweder eine Farbe, ein Farbverlauf oder eine Grafik sein kann. Es stehen Umrisse, Schatten und Perspektiven zur Verfügung.

Neue Gestaltungsvariationen ergeben sich durch die Verwendung von Stanz- und Alpha-Masken. Bisher war es nur möglich, jene Teile der Grafik, die mit der Farbe Null (Hintergrund) gezeichnet waren, als durchsichtig zu definieren. Eine Stanzmaske ist eine beliebige Grafik, die bestimmt, an welchen Stellen das Bild sichtbar

Monument Titler & Monument Designer

Neben dem Monument Designer ist auch der Monument Titler weiterhin erhältlich. Dessen Oberfläche wurde überarbeitet und man kann nun ebenfalls Zahlen direkt in den Pop-Up-Listen eingeben. Der Funktionsumfang ist gleich geblieben, der Preis wurde auf 199 Mark gesenkt. Wer auf Alpha-Masken, Leuchtobjekte und die neuen Möglichkeiten wie freie Definierbarkeit von Farbverläufen, Schatten und Perspektive verzichten kann, findet im Monument Titler eine günstige Alternative zur professionellen Titelgestaltung.

mehr drin

ist. So sind auch komplexe Bildkompositionen, mit mehreren Grafikebenen, ohne großen zusätzlichen Aufwand erreichbar.

Für besondere Effekte steht die Alpha-Maske zur Verfügung. Sie funktioniert vom Prinzip her ähnlich wie die Stanzmaske, mit dem Unterschied, daß die Helligkeit der Maskenpunkte die Intensität angibt, mit der die Grafik dargestellt wird. Je dunkler die Farbtöne der Alpha-Maske sind, desto stärker scheint der Hintergrund durch. Die sich daraus ergebenden Gestaltungsvariationen sind für eine Titelsoftware bisher einzigartig und sonst nur bei Bildbearbeitungen zu finden.

Neu sind die Lichtobjekte. Dabei handelt es sich um Alpha-Masken, die sich nicht nur auf ein einzelnes Objekt beziehen, sondern alle Texte und Grafiken beeinflussen, die von diesen berührt werden. So lassen sich Lichteffekte wie Scheinwerferspots oder Lichtpunkte ganz einfach erzeugen. Aufgrund des großen Rechenaufwands werden die Leuchtobjekte nur beim Grafikexport korrekt berechnet.

Ist eine Titelseite fertig, gibt es mehrere Möglichkeiten sie weiterzuverwenden. Die urspüngliche ist die Titelanimation: Dazu steht ein eigenes »Timeline«-Fenster zur Verfügung, in dem der zeitliche Ablauf des Titels bestimmt wird. Hier lassen sich auch die Titelseiten verwalten und mit Effekten versehen.

Es stehen ausschließlich Seiteneffekte zur Verfügung, das heißt, nur die kompletten Titelseiten lassen sich animieren. Bezüglich der Auswahl hat sich seit der Vorgängerversion nichts verändert: Ein- und Ausbewegungen aus allen acht Richtungen sowie das vertikale und horizontale Endlosscrolling sind geboten. Die Animation wird im SSA-Format berechnet, das ruckfreien Ablauf garantiert. Dabei kann zwischen unterschiedlichen Qualitätsstufen und Farbtiefen gewählt werden. Besitzer des Neptun- oder Sirius-Genlocks können die Fader dieser Geräte über den MD fernsteuern.

Neue Funktionen sind bei der Timeline nicht hinzugekommen. Die Bedienung wurde geringfügig verbessert, doch zeigt die fehlende Erweiterung, daß proDAD den MD vor allem als Titelgrafik-Lieferanten für die Effektsoftware »Adorage«, »clariSSA« sowie Programme von Fremdherstellern ansieht. Dafür wurden vor allem die Exportfunktionen deutlich erweitert: Neben dem IFF-Export, bei dem sowohl Auflösung als auch Farbtiefe frei einstellbar sind, gibt es nun auch eine erweiterte 24-Bit-Berechnung.

Als Sonderfunktion bietet der MD nun auch einen »Druck-Layout«-Modus. Er erlaubt das Gestalten von Druckseiten. Hilfsraster für Videokassettenhüllen und -etiketten sind bereits im Programm integriert. Für den Ausdruck werden die Workbench-Druckertreiber benutzt. Auch wenn der MD kein DTP-Programm ersetzen kann, wertet die Layout-Option die Software weiter auf.

Intern arbeitet MD in 24-Bit-Farbtiefe. Zusätzlich wird noch ein 8-Bit-Puffer für die Alpha-Masken verwendet. Man muß sich also nicht mehr darum kümmern, ob alle verwendeten Grafiken und Texturen dieselbe Palette haben, MD berechnet bei der Darstellung die passende.

Anwender von nicht-linearen Schnittsystemen profitieren besonders von der 24-Bit-Unterstützung mit dem zusätzlichen Alpha-Kanal. Dadurch ist es nämlich möglich, die MD-Titel direkt ins digitale Video zu übernehmen und dort einzublenden.

Es darf aber nicht verschwiegen werden, daß die umfangreichen Effekte und Datenmengen auch hohe Anforderungen an das System stellen. Mindestens 8 MByte und ein schneller Prozessor sind notwendig, wenn man alle Gestaltungsmöglichkeiten ausnutzen möchte.

Gefallen konnte die Grafikkarten-Unterstützung. Nicht nur, daß die komplette MD-Oberfläche problemlos auch mit Workbench-Emulationen zusammenarbeitet, es besteht auch die Möglichkeit einer 24-Bit-Vorschau. Anwender der neuen »CyberGraphX«-Software können, sofern der MD in 24-Bit-Farbtiefe betrieben wird, sogar direkt in der 24-Bit-Darstellung editieren.

Leider hat man sich bei proDAD noch immer nicht dazu durchgerungen, den Amiga-Installer zu verwenden. Stattdessen sorgt ein unflexibles Skript für die Installation der vier Disketten, die neben dem Programm auch noch eine Reihe von Grafiken, Texturen, Masken und Beispielprojekten beinhalten. Als Zugabe liegt eine Diskette mit PD-Umrißschriften bei. Das Handbuch bietet eine gute Einführung ins Programm.

Der MD ist ein rundherum gelungener Titel-Designer. Bewußt liegt der Schwerpunkt auf der Gestaltung von Titelseiten, die in Animationsprogrammen weiterverwendet werden. Die gebotenen Möglichkeiten entsprechen professionellen Ansprüchen. Alpha- und Stanzmasken sowie die neuen Lichtobjekte machen den MD schon fast zu einem Bild-Kompositionsprogramm. Die Verbesserungen im Bereich der Benutzerschittstelle zeigen, daß man bei proDAD die Anregungen der Kunden ernst genommen hat. Die Software ist nun, trotz der neuen Optionen, noch einfacher zu bedienen. *rb*

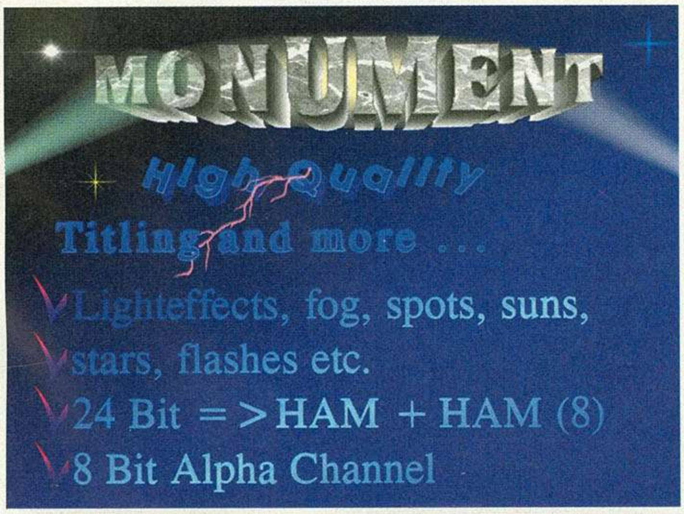
Literatur: [1] Hartwig Tauber, Marmor & Gold, AMIGA-Magazin 10/94, Seite 64

Wozu braucht man Titelgeneratoren?

Die offensichtlichste Anwendung für Titelgeneratoren sind Vor- und Abspänne für eigene Videos. Diese sind meist als Rolltitel ausgeführt: Der Text – etwa Namen der Personen und des Kameramanns – rollt von unten nach oben durchs Bild.

Ein Genlock macht es möglich, daß der Text ins laufende Bild eingeblendet wird. Erklärungen oder witzige Texte am Bildrand werden damit machbar.

Programme wie der Monument Designer erlauben es außerdem noch, Grafiken zu verwenden: Eine Figur, die im Film auftaucht, lockert das Video extrem auf.



Professionell: Alpha-Masken, Leuchtobjekte und 24-Bit-Unterstützung ermöglichen Titel in Studio-Qualität

AMIGA-TEST
sehr gut

Monument Designer 2.0

11,0 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

Preis/Leistung	■■■■■
Dokumentation	■■■■■■
Bedienung	■■■■■■
Erlernbarkeit	■■■■■■
Leistung	■■■■■■

FAZIT: Der MD ist ein professionelles Werkzeug zur Titelgestaltung. 24-Bit-Unterstützung und Masken machen die Software fast zu einer Bildbearbeitung.

POSITIV: Verbesserte Benutzeroberfläche; 24-Bit-Unterstützung; freie Bestimmung von Schatten und Perspektive; Texturen; Lichtobjekte; Alpha- und Stanzmasken für Grafiken; Grafikkarten-Unterstützung.

NEGATIV: Hohe Systemanforderungen; kein Amiga-Installer; teilweise Konfiguration mit einem Texteditor notwendig.

Preis: 399 Mark; Update von Monument Titler 199 Mark; Lernvideo 49 Mark

Anbieter: proDAD, Feldelestraße 24, 78194 Immendingen, Tel. (0 74 62) 9 11-34/-35, Fax (0 74 62) 74 35

von Hartwig Tauber

CD-ROM-Dateisystem: AsimCDFS 3.0

CD-Alleskönner

Das »AsimCDFS« ist mehr als ein herkömmliches Filesystem. Transparenter Zugriff auf Photo-CDs, Audio-Abspieler mit Musikdatenbank, CD³²- und CDTV-Emulation gehören zur Grundausstattung – ein Universaltalent!

Einfache Installation, gute Bedienbarkeit dazu eine Fülle von zusätzlichen Funktionen – die Firma Asimware setzt einen neuen Maßstab mit der Version 3 ihres CD-ROM-Filesystems.

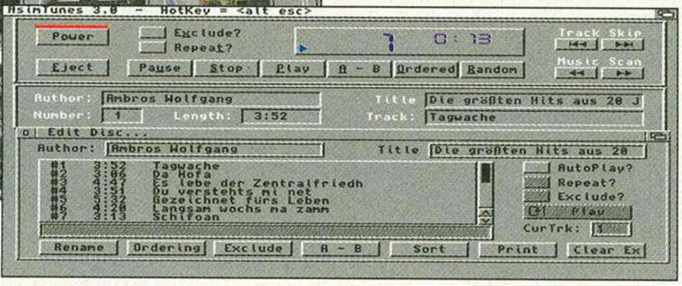
Amiga und Daten-CDs

Nach dem Einlegen einer CD-ROM erscheint ein entsprechendes Icon auf der Workbench. Der Zugriff auf die Daten erfolgt gewohnt. Das heißt, auch in den Datei-Requestern von Programmen und DOS-Managern (z.B. DirOpus und DosControl) steht das neue Laufwerk sofort zur Verfügung. Außer Schreibzugriffen sind damit alle üblichen Dateioperationen möglich.

AsimCDSF liest die Formate High Sierra, ISO 9660, Hierarchical-Filesystem (HFS), Photo-CD und CD-Digital-Audio (CDDA). Somit hat man Zugriff auf nahezu alle möglichen CD-ROM-Produkte. Dabei gilt aber weiterhin, daß nur Daten wie Bilder und Texte von PC- und Mac-Titeln geladen und nach entsprechender Konvertierung verarbeitet werden können. Systemfremde Programme sind unter AmigaDOS nicht lauffähig.



▲ Fotoalbum: AsimCDFS stellt PhotoCD-Bilder im IFF-Grafikstandart dar



Diskjockey: AsimTunes erlaubt das Abspielen und Verwalten von Audio-CDs ▼

Mit dem Dateisystem wird auch das Commodity »DiskChanger« eingebunden. Es meldet sich immer dann, wenn auf einer CD-ROM mehrere Partitionen vorhanden sind. Vergleichbar mit Block- oder Sektoreditoren für Festplatten bzw. Disketten bekommt man somit Zugang zu den Rohdaten des Datenträgers.

AsimCDFS bietet dem Anwender eine Reihe einstellbarer Parameter. Hierfür steht ein komfortables Preferences-Programm zur Verfügung, das nahezu vollständig mit der Maus gesteuert wird. Wichtig ist die freie Bestimmung des CD-Lesebuffers. Dieser ermöglicht eine starke Beschleunigung der Zugriffe, benötigt dafür allerdings wertvollen Speicher. Gut ist, daß die Art des verwendeten Speichers (ChipRAM und/oder FastRAM) wählbar ist. Als Besonderheit unterstützt das AsimCDFS den »Pioneer DRM-60x« CD-Wechsler. Wer dieses Gerät besitzt, kann auf alle Funktionen direkt zugreifen.

Möchte man selbst eine CD herstellen, hat man mit AsimCDFS gute Karten: anstelle eines CD-ROM-Laufwerks läßt sich eine Festplatten-Partition oder Datei einbinden. Beachten sollte man dabei jedoch, daß AsimCDFS nur die ihm zustehende Rolle eines Filesystems einnimmt. Zum vollständigen Zusammenstellen einer CD-ROM ist weiterhin ein spezielles Programm (z.B.»MasterISO«) notwendig.

PhotoCD-Unterstützung

Neue Wege beschreitet Asimware bei der Unterstützung von Kodak Photo-CDs. Die Fotos werden automatisch als 24-Bit-IFF-Grafiken zur Verfügung gestellt. Zur Weiterverarbeitung braucht man diese dann nur noch in ein Bildbearbeitungsprogramm zu laden. Spezielle Photo-CD-Lade- oder Konvertierungssoftware wird dadurch überflüssig.

Beim Einlegen einer Photo-CD wird diese vom Filesystem selbständig erkannt. Anstelle des üblichen Verzeichnisaufbaus einer solchen CD stehen fünf Schubladen zur Verfügung. Diese beinhalten die Fotos in den unterschiedlichen Standardgrößen (192 x 128 bis 3072 x 2048 Punkte). Beim Öffnen der Verzeichnisse auf der Workbench produziert das AsimCDFS Miniaturbilder als Icons. Entsprechend der eingestellten Farbtiefe erhält man schon hier einen guten Eindruck vom eigentlichen Foto.

> **Test-Konfiguration:**
>
> Amiga 4000/030, 6 MByte RAM, Seagate ST3144A, Seagate ST3660A, Picasso II, VLab, GVP-Series-II-Host-Adapter, Sanyo CDR-254SH Quadraspeed SCSI-CD-ROM-Laufwerk.

Wem die Umwandlung der Fotos in Icons zu lange dauert, kann AsimCDFS anweisen, diese auf Festplatte zu speichern. Beim nächsten Aufruf der Photo-CD werden die Miniaturbilder dann wesentlich schneller direkt von dort geladen.

Alle Bilder tragen die bei Photo-CDs übliche Numerierung. Einzig die Endung ».iff« läßt erkennen, daß sie dem System nicht im Kodak-PCD-Format, sondern als Amiga-IFF-Grafik zur Verfügung gestellt werden. Damit hat man direkten Zugriff auf die Fotos, ohne auf teure Spezialsoftware angewiesen zu sein. Zum schnellen Betrachten läßt sich ein beliebiges Programm zuweisen, das nach Doppelklick auf das Foto-Icon gestartet wird. Bei der Installation ist für diese Aufgabe das Bildanzeige-Tool »Viewtek« vorgesehen.

Die Konvertierung vom PCD-Format in eine IFF-Grafik geht erfreulich schnell. Es sind kaum Verzögerungen feststellbar. Man sollte jedoch nicht vergessen, welche Datenmengen besonders bei den großen Formaten anfallen. Da lästige Konvertierungsschritte wegfallen, ist bei der täglichen Arbeit schnell übersehen, daß man es mit Photo-CD-Bildern zu tun hat.

Eine Einschränkung ergibt sich bei Fotos im Hochformat. Sie liegen auf der Photo-CD üblicherweise im Querformat vor. Spezielle Photo-CD-Software führt die Drehung um 90 Grad sonst entweder auf Wunsch oder automatisch durch. Diese Funktion fehlt

> **Wozu benötigt man ein CD-ROM-Filesystem?**
>
> Jedes Betriebssystem erwartet die Daten in einer ganz bestimmten, fest vorgegebenen Form. Ein Filesystem ist der »Dolmetscher« zwischen einem Datenträger und dem Betriebssystem. Ebenso besitzt auch jeder Datenträger ein definiertes Aufzeichnungsformat. Das Filesystem übernimmt nun die Aufgabe, diese beiden unterschiedlichen Formate anzugleichen.
>
> Zur Grundausstattung des Amiga gehören das »OldFileSystem« und das »FastFileSystem«, die bei Disketten und Festplatten eingesetzt werden. Bei CDs wurde auf die Erstellung eines eigenen Amiga-typischen Aufzeichnungsformats verzichtet. Statt dessen greift man auf die bestehenden Standards zurück.
>
> Um diese »fremden« Standardformate dem Amiga zugänglich zu machen, ist ein eigenes Filesystem, wie etwa das AsimCDFS notwendig. Es ist zudem gleich für mehrere weitverbreitete CD-Aufzeichnungsformate vorbereitet.
>
> Zusätzlich führt es noch einige Spezialaufgaben durch. Bis die Daten vom Betriebssystem genutzt werden können, müssen noch Konvertierungsroutinen durchlaufen werden. Das kann man mit der Konvertierung der Photo-CD-Bilder in IFF-Bilder vergleichen. Der Anwender merkt natürlich von alle diesen Vorgängen nichts.

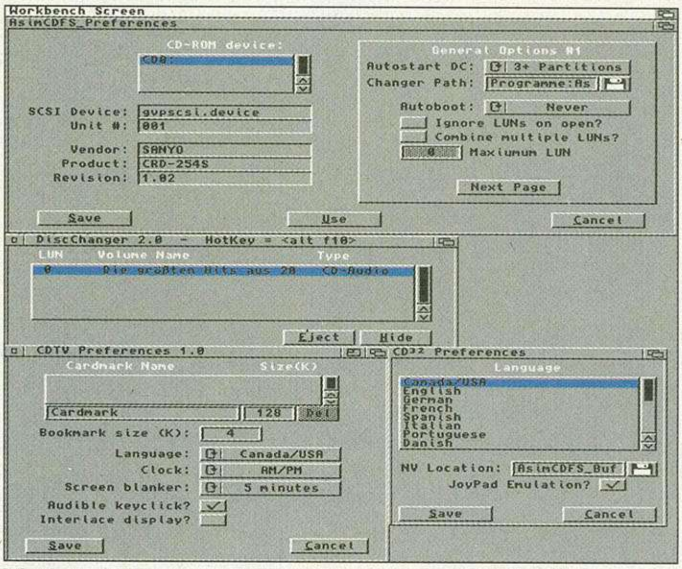
dem AsimCDFS. Es bleibt daher nur die Möglichkeit, das Bild nachträglich zu drehen. Eine automatische Anpassung wäre wünschenswert, denn der Umweg über eine entsprechende Bildbearbeitung bleibt dem Anwender in diesem Falle nicht erspart.

Audio-CDs

Zum Abspielen von Audio-CDs befindet sich das Programm »AsimTunes« im Lieferumfang. Neben den üblichen Funktionen, wie man sie von herkömmlichen Audio-CD-Playern kennt, bietet die Software eine CD- und Titelbibliothek mit vielen Optionen. Außer dem Interpreten und dem CD-Titel werden auch die Musiktitel der einzelnen Tracks verwaltet. Eingegebene Daten lassen sich sortieren und ausdrucken. Die gewünschte Abfolge der Musikstücke wird mit der Maus festgelegt. Auf Wunsch lassen sich auch nur bestimmte Ausschnitte abspielen.

Eine Besonderheit: man kann direkt auf die Audiodaten zugreifen. Neben den CDDA-Rohdaten lassen sich die Musikspuren auch im IFF-Musikformat sowie im MAUD-Standard (Toccata) einlesen. Auch hier erfolgt die Konvertierung völlig automatisch. Damit können Musikstücke ohne Umweg über einen Sampler direkt von der CD in den Computer geladen und dort bearbeitet werden. Hat man den einzelnen Audio-Tracks in AsimTunes bereits Namen zugewiesen, werden diese auch unter DOS verwandt.

Mit Hilfe des »DiskChanger«-Commodities kann für jedes Musikstück der Ausschnitt in Minuten, Sekunden und Frames (1/75 Sekunden) festgelegt werden. Das ist notwendig, da ein durchschnittliches Lied von der CD 30 bis 40 MByte an IFF-Daten bedeutet. Wünschenswert wäre ein eigenes Hilfsprogramm, mit dem



Vielfalt: Alle Zusatzprogramme sind StyleGuide-konform und lassen sich daher äußerst einfach bedienen

man den gewählten Ausschnitt anhören und festlegen kann. Derzeit ist man noch gezwungen, solange zwischen dem DiskChanger und dem Musikprogramm zu wechseln, bis der gesuchte Bereich gefunden wurde.

Leider traten beim Lesen der Audio-Daten häufig Probleme auf. Diese äußerten sich in Schreib/Lesefehlern und der völligen Verweigerung des Zugriffs. Eine Überarbeitung dieser Funktionen ist dringend nötig.

CDTV und CD^{32}-Emulation

Positiv ist, daß AsimCDFS mit dieser Version die CDTV- und die CD^{32}-Emulation besitzt. Mit Hilfe spezieller Libraries werden die besonderen Funktionen der beiden Konsolengeräte nachempfunden.

Durch Aktivieren der entsprechenden Option im Einstellprogramm des AsimCDFS werden CDTV- und CD^{32}-Titel nach einem Reset automatisch erkannt und vom CD-ROM-Laufwerk gebootet. Das Programm »SimBoot« vermeidet mögliche Probleme beim Autoboot vom CD-Laufwerk. Zwei Einstellprogramme erlauben die Festlegung der Nationalität sowie einiger weitere Parameter für die Emulationen.

Das Joypad des CD^{32} sowie die Fernbedienung des CDTV werden auf der Amiga-Tastatur emuliert. Leider kann die Belegung nicht selbst definiert werden. Man muß sich also mit der vorgegebenen Belegung anfreunden. Die Möglichkeit, die Tastenbelegung nach eigenen Vorstellungen festzulegen, sollte in einer der nächsten Versionen auf jeden Fall integriert werden.

Während alle drei stichprobenartig ausgewählten CD^{32}-Titel auf Anhieb funktionierten, gab es bei älteren CDTV-Produkten einige Probleme. Entweder kam es bereits beim Booten zu einem Absturz oder das Programm war durch Anzeigefehler unbrauchbar. Ob diese Probleme auf die Emulation oder die Software selbst zurückzuführen sind, ließ sich nicht feststellen.

Die Dokumentation und Programme sind englisch. Das 114-seitige Handbuch beschreibt die Funktionen der Software ausreichend. Benutzer mit weniger Fachkenntnissen werden detailliertere Erläuterungen bestimmter Punkte vermissen. Dagegen erfolgt die Installation des Filesystems mit Hilfe des Installers ohne Schwierigkeiten. Ein kleines Hilfsprogramm unterstützt bei der Auswahl des richtigen Device-Treibers sowie bei der Festlegung der Laufwerks-ID bei SCSI- und ATAPI-CD-ROM-Geräten. Nach einem Reset wird das neue Gerät automatisch in das System eingebunden.

Eine nette Zugabe zum Programmpaket ist die »FishMarket«-CD. Sie enthält die Fishdisks 260 bis 1000 und bietet damit eine große Auswahl an Programmen für den Amiga.

Das AsimCDFS ist in der neuen Version ein wahrer CD-ROM-Alleskönner. Es gibt kaum eine handelsübliche CD, die man mit diesem Filesystem nicht lesen könnte. Die vielen Zusatzprogramme werten die Software noch weiter auf. Besonders die Photo-CD-Unterstützung ist hervorragend gelungen. Auch die Idee, Audio-Daten direkt einzulesen, ist ein Fortschritt, selbst wenn dieser Programmteil noch einmal überarbeitet werden muß. Mit »AsimTunes« erhält man als Zugabe einen guten Audio-Player mit Musikdatenbank. Die CD^{32}- und CDTV-Emulation ermöglicht den Zugriff auf das große Angebot an Amiga-CD-ROM-Spieletiteln. *tf*

Die unterstützten Formate

High Sierra Group: Es war eines der ersten, das für eine weite Verbreitung konzipiert wurde. Heute ist es fast vollständig durch den ISO-9660-Standard ersetzt, nur noch einige ältere Publikationen weisen den High-Sierra-Standard auf.

ISO 9660: Ist das verbreitetste Aufzeichnungsformat für CDs. Für den Amiga kommt meist ISO 9660 Level 2 zur Anwendung, das lange Dateinamen unterstützt. (Level 1 ist auf die 8+3 Zeichen der MS-DOS-PCs beschränkt.)

Hierarchical File System: HFS ist das Macintosh-Filesystem. Es findet nur bei ausschließlich für diesen Apple-Computer entwickelten CDs Anwendung, da der untypische Aufbau des Filesystems bisher von keiner anderen Betriebssystemplattform unterstützt wird.

Photo-CD: Eine Photo-CD entspricht dem ISO 9660-Standard, weist aber eine streng genormte Verzeichnisstruktur auf.

CD-Digital-Audio: Dieses Format kommt bei allen Audio-CDs zur Anwendung. Durch den einfachen Aufbau wird es von allen CD-ROM-Laufwerken unterstützt, die dadurch in der Lage sind, Musik-CDs abzuspielen. Neu beim AsimCDFS ist die Möglichkeit, die Daten direkt in den Computer zu lesen.

AMIGA-TEST
sehr gut

AsimCDFS 3.0

11,6 von 12	**GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

Preis/Leistung
Dokumentation
Bedienung
Erlernbarkeit
Leistung

FAZIT: Das ASIMCDFS ist derzeit eines der besten CD-ROM-Filesysteme für den Amiga. Die vielen einzigartigen Zusatzfunktionen, wie die direkte Photo-CD-Unterstützung und die Möglichkeit, Audiodaten als Sample direkt von der CD zu lesen, machen das Produkt absolut empfehlenswert.
POSITIV: Photo-CD-Dateien als IFF-Grafik ladbar; direktes Lesen von Audiodaten; gutes Audio-Abspielprogramm; CD^{32}-Emulation; schnell; einfache Bedienung.
NEGATIV: Dokumentation in Englisch.

Preis: ca. 120 Mark, Update auf V3.0 ca. 70 Mark
Anbieter: Hirsch und Wolf, Mittelstr. 33, 56564 Neuwied, Tel. (0 26 31) 8 39 90, Fax (0 26 31) 83 99 31

Multimedia: MaxonMULTIMEDIA 1.0

Deja vu

Irgendwie kommt einem die Oberfläche des Präsentationsprogramms »MaxonMULTIMEDIA« bekannt vor. Warum das so ist? Lesen Sie selbst.

von Johann Schirren

Starke Ähnlichkeiten zu einem anderen Programm kann das neue Multimedia-Programm von Maxon nicht verleugnen: Zu frappant fühlt man sich an »AmigaVision« aus dem Hause Commodore erinnert, sobald man das Programm gestartet und das beiliegende Demo-Skript geladen hat. Aber wer ein gutes Konzept aufgreift – und die Oberfläche sowie das Handling von AmigaVision waren gut – und weiterführt, tut im Endeffekt der Amiga-Gemeinde einen großen Gefallen.

Das Konzept von MaxonMULTIMEDIA ist denkbar einfach und anschaulich. Den größten Teil des Bildschirms nimmt das Arbeitsfenster ein, auf dem die Anwendung gestaltet wird. Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie die »Toolbox«, die fünf Icons enthält. Diese Icons »Subroutine«, »Ablauf«, »Verschiedenes«, »Video« und »Audio« geben nach Mausklick jeweils weitere Icons (Module) frei, die aufs Arbeitsfenster gezogen und auf dem Raster plaziert werden. Dort werden die Module doppelt angeklickt. Sie öffnen dann ein Fenster, das je nach Modultyp die Veränderung verschiedener Parameter zuläßt.

Übersichtliche Oberfläche – leichte Bedienung

Das Bildmodul beispielsweise erlaubt das Laden eines Bildes, die Definition eines Übergangseffekts auf dieses Bild sowie in drei verschiedenen Editoren das Einfügen von Text, Schaltern und Pinseln.

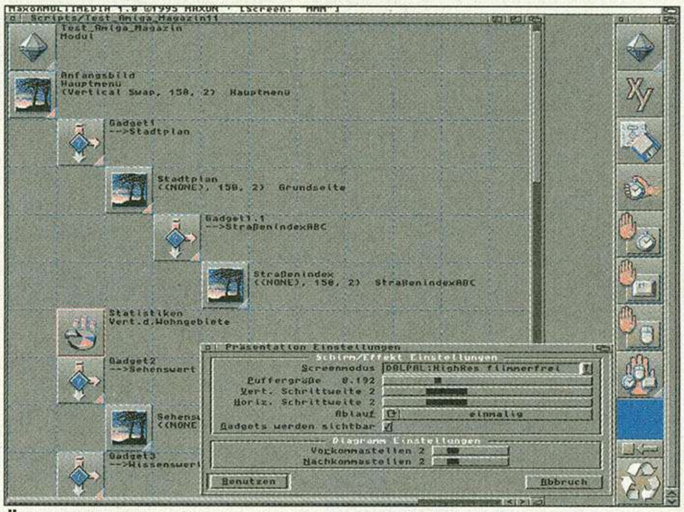
Animationen sind über das Animationsmodul in die Präsentation integrierbar und können in der Ablaufgeschwindigkeit von 1 bis 50 Bildern/s gesteuert und bis zu 15mal wiederholt werden. Übergangseffekte sowie die Plazierung von Schaltern, Pinseln und Text auf der ersten oder letzten Seite der Animation sind ebenfalls einfach möglich.

Mit dem Musikmodul werden ».mod«-Module der Formate »Sound-«, »Pro-« und »Noisetracker« sowie »Octamed (pro)« geladen, gestartet, gestoppt und ein- oder ausgeblendet. Die Blendzeiten sind nicht editierbar.

Module aus der Rubrik »Verschiedenes« lassen Ablaufverzögerungen sowie das Warten auf Maus- oder Tastatureingaben zu.

Der Aufbau einer Präsentation mit Bildern, Animationen und Musik sollte also nicht schwierig sein, und das ist in der Regel auch so. Seitenübergangseffekte können übrigens alle nur eine Geschwindigkeit haben.

Es kommt allerdings ab und zu aus nicht nachvollziehbaren Gründen vor, daß der Sound bei Seitenübergängen oder beim Laden einer Animation anfängt, zu »trödeln« oder »hängt«. Ein Abbruch der Präsentation und erneuter Start ist dann zwecklos, sie läuft fortan stumm ab. Erst nach Verlassen des Programms und Neustart gibt's wieder Sound.



Übersichtlich: Dank der aussagekräftigen Symbole des Programms ist der Präsentationsablauf klar ersichtlich

Wenn die Präsentation läuft, bleiben trotzdem einige Kritikpunkte: Bei Seitenüberblendungen von Bildern mit verschiedenen Paletten entstehen nicht nur Falschfarben, sondern falschfarbige Artefakte, die teilweise dem ganzen Bild einen unschönen Stempel aufdrücken. Probleme gibt es auch mit der Kennzeichnung der Schalter. Im Gadget-Editor wird ein Schalter für den Fall seiner Anwahl als »umrandet« oder »komplementiert« definiert. Die Farben, in denen der Schalter während der Präsentation erscheint, sind nicht definierbar und unterscheiden sich von den zuvor gesehenen.

Beim Punkt »Gadget« kommt Interaktivität ins Spiel, und da geht es zwar systematisch, aber etwas umständlich zu. Nehmen wir einmal an, wir wollten eine Seite mit neun Schaltern definieren. Nach dem Aufruf der Hintergrundgrafik wechseln wir in den Texteditor, um die Schalter zu beschriften. Wenn alle Texte geschrieben und plaziert sind, verlassen wir den Texteditor und begeben uns in den Gadget-Editor, um die zugehörigen Schalter zu definieren. Jeder davon kann zwar einen eigenen Namen erhalten, ausschlaggebend ist jedoch die »ID«-Ziffer. Nachdem die neun Gadgets definiert und die Ziffern vergeben wurden, wird im einfachsten Fall auf der Arbeitsoberfläche ein »IF«- oder »IF-ELSE«-Verzweigungsmodul schräg unter das Bild gesetzt, dem dann die »anzuspringenden« Seiten folgen. Im Verzweigungsmodul müssen per Variable die Bedingungen jedes Gadgets mit ID-Nummer (hoffentlich noch nicht vergessen) definiert werden. Rücksprünge per »Zurück«-Schalter lassen sich nur in einem Unterskript mit »SWITCH«- und »CASE«-Modulen realisieren.

Programmierer haben es mit dieser Art der Verzweigungsdefinition leicht, da sie in etwa der Vorgehensweise beim Programmieren entspricht. Ein nicht unbedingt täglich programmierender Multimedia-Produzent, der mit MaxonMULTIMEDIA eine komplexe Anwendung mit 500 Schaltern auf die Beine stellen soll, wird wahrscheinlich verzweifeln.

Zur Kreation einfacher Präsentationen mit geringem Grad an Interaktivität ist MaxonMULTIMEDIA auch dank der übersichtlichen Oberfläche gut geeignet. Die Gestaltung umfangreicher interaktiver Anwendungen ist zu arbeitsintensiv. *rb*

Wozu braucht man Präsentationen?

Das Hauptanwendungsgebiet sind logischerweise Präsentationen vor Publikum – etwa auf Messen oder Konferenzen. Immer wichtiger werden die sog. Kioskanwendungen, also komplette Systeme, die etwa von Touristen interaktiv bedient werden, um Informationen über eine Stadt zu bekommen.

Oftmals werden Präsentationsprogramme im Heimbereich als Videotitler »mißbraucht«, da sie gute Einblendeffekte beherrschen.

AMIGA-TEST
gut

MaxonMULTIMEDIA 1.0

8,4 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

Preis/Leistung	■■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■
Erlernbarkeit	■■■■
Leistung	■■■■

FAZIT: MaxonMULTIMEDIA weist noch einige Unzulänglichkeiten auf, die der Korrektur bedürfen. Für große interaktive Projekte zu kompliziert.
POSITIV: Kein Dongleschutz; übersichtliche Oberfläche.
NEGATIV: Fehler bei Schalterdarstellung; teilweise umständliche Handhabung; keine externen Steuermodule.

Preis: ca. 100 Mark
Anbieter: MAXON Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn, Tel. (0 61 96) 48 18 11, Fax (0 61 96) 4 18 85

Daß man mit Modems nicht nur Dateien übertragen kann, sondern auch Faxe, dürfte bekannt sein. Dazu benötigt man allerdings ein Faxprogramm wie »MultiFax«. Die Version 4.0 kommt jetzt mit Spitzenfunktionen und verbesserter Oberfläche.

von Gunther Lemm

Faxprogramm: MultiFax 4.0

Tarnkappe fürs Modem

Ein Modem gehört mittlerweile schon fast zur Standarderweiterung für den Computer. Da quasi alle Faxfunktionen bieten, liegt es doch nahe, die kleinen Datenschaufler auch als Faxgerät einzusetzen. MultiFax 4.0 sorgt dafür, daß Telefaxe bei Ihrem Modem willkommen sind.

MultiFax ist kein einzelnes Programm, sondern besteht aus mehreren Teilprogrammen (Modulen), die sich getrennt voneinander aufrufen lassen oder sich selbst gegenseitig starten. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, gibt es ein »Hauptprogramm« MultiFax, mit dem sich per Mausklick die verschiedenen Module anwählen lassen.

Wer Version 3.0 kennt, wird schnell bemerken, daß sich das Aussehen der Oberfläche stark verändert hat: Sie ist nun systemkonform und paßt sich automatisch dem verwendeten Bildschirmzeichensatz an. Dafür ist jetzt Amiga-OS 2.0 Pflicht.

Über das Einstellungs-Modul lassen sich die meisten Grundeinstellungen für das Verhalten der verschiedenen Programmodule festlegen. Auch sämtliche Modem-Einstellungen ändert man von hier aus bequem. Was den Faxbefehlssatz betrifft, ist MultiFax äußerst flexibel: Es unterstützt jetzt Faxkommandos der Klassen 1, 2, 2.0 und auch den älteren Sierra-Befehlssatz.

Um ein verschickbares Fax aufzubauen, gibt es mehrere Wege: Einfachste Möglichkeit ist das Umlenken der Druckerausgabe. Dabei kann der Ausdruck eines beliebigen Programms statt auf den Drucker, in eine Datei umgeleitet werden. So lassen sich selbst mehrseitige Dokumente mit beliebigem Inhalt (z.B. Text, Grafiken, Tabellen) als Fax verschicken. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß das betreffende Programm den Druck über die Workbench-Treiber unterstützt.

Ein anderer Weg ist die Fax-Erstellung mit dem MultiFax-eigenen Desk-Modul. Hiermit verknüpft man beliebige ASCII-Texte oder IFF-Bilder zu einem Fax. In Texten sind Platzhalter für diverse programminterne Variablen (z.B. den Namen des Empfängers, das Datum oder die aktuelle Fax-Seitenzahl) erlaubt. Leider ist es noch nicht möglich, Kommandos für Schriftattribute wie »fett«, »kursiv« oder ähnliches einzusetzen.

Nach der Erstellung eines Faxes öffnet MultiFax das Telefonbuch. Hier lassen sich ein oder mehrere Empfänger auswählen. Etwas umständlich ist das Verschicken eines Faxes an eine einzige Faxnummer, denn eine einfache Abfrage gibt es nicht, man muß erst einen neuen Adreßeintrag im Telefonbuch vornehmen.

Neben dem Empfänger lassen sich über das Telefonbuch noch weitere Details festlegen. Hier entscheidet man auch über den Sendetermin, die Verwendung von Titelseiten und Hintergrundgrafiken.

Das Spooler-Modul sorgt automatisch für termingerechten Versand taufrischer Faxe. Es leistet aber noch mehr: Je nach Einstellung nimmt es auch ankommende Faxe direkt entgegen. Falls Sie auch im Urlaub nicht auf Ihre Faxe verzichten wollen (können), hat MultiFax selbst dafür eine Lösung: Sie geben einfach die Nummer an, an die alle (oder nur bestimmte) Faxe weitergeleitet werden sollen.

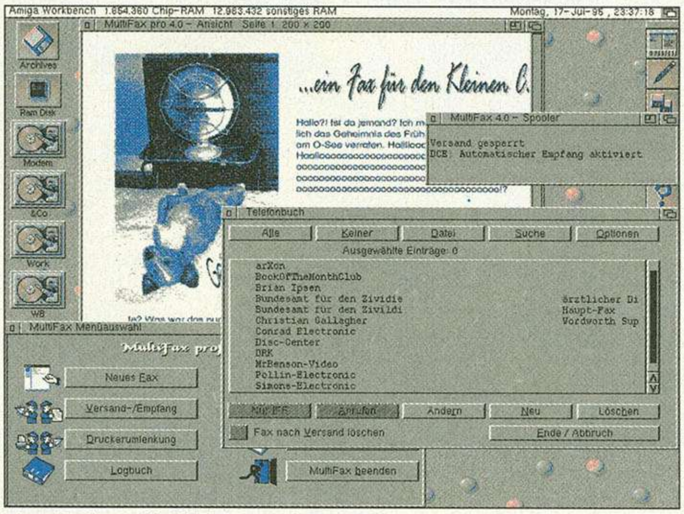
Außerdem ist es jetzt auch möglich, Faxe abzurufen. Dieser Fax-Abruf unterscheidet sich aber vom »Fax-Polling«, denn bei einem Abruf wird ein Fax direkt abgeholt. Beim Polling muß das gewünschte Fax dagegen erst per Tonwahl-Verfahren ausgesucht werden. Da die meisten Modems damit überfordert sind, ist echtes Fax-Polling nicht möglich.

Empfangene und zu versendende Faxe lassen sich natürlich auch auf dem Bildschirm betrachten. Diese Aufgabe übernimmt das Viewer-Modul. Beim Anzeigen lassen sich Faxe in fünf Stufen skalieren und in sämtliche Himmelsrichtungen drehen. Auch Drucken oder Speichern als IFF-Bild sind kein Problem.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Programms ist das Logbuch. Alle empfangenen und verschickten Faxe sind dort aufgelistet. Sie lassen sich erneut versenden, löschen oder ins Archiv verschieben. Dazu erhält man allerhand Informationen zum Fax.

Die Dokumentation besteht aus dem Handbuch der Version 3.0 und einem 60seitigen Zusatzheft, das die Neuerungen beschreibt.

Eine Online-Hilfe fehlt – Raubkopierern sollte man nicht gleich das Handbuch schenken. Dieser Standpunkt ist zwar verständlich, aber trotzdem leidet die Bedienungs-Note etwas darunter. Ansonsten ist MultiFax 4.0 ein hervorragendes Faxprogramm mit guter Anleitung. *ww*



Faxstation: MultiFax macht aus Ihrem Modem ein Faxgerät mit vielen Zusatzfunktionen und wenig Einschränkungen

Das ist neu:

- Fontsensitive Module
- Unterstützung von Faxkommandos der Klassen 1, 2 und 2.0
- Automatisches Anzeigen des fertigen Faxes
- Faxweiterleitung
- Ablehnung von Faxen bestimmter Herkunft
- Unterstützung von Faxabruf
- Zusammenfassen mehrerer Ausdrucke zu einem Fax
- Faxanzeige während des Empfangs
- Unterstützung der »owndevunit.library«
- Ansicht: rotieren um 90 oder 270 Grad, rückwärts blättern
- Faxe lassen sich skaliert drucken

AMIGA-TEST sehr gut

MultiFax 4.0

10,2 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

- Preis/Leistung
- Dokumentation
- Bedienung
- Erlernbarkeit
- Leistung

FAZIT: MultiFax ist das zur Zeit umfangreichste Fax-Programm für den Amiga. Bis auf das teilweise etwas gewöhnungsbedürftige Bedienungskonzept gibt es eigentlich nichts Gravierendes an diesem Programm auszusetzen. Das Update auf Version 4 lohnt auf alle Fälle.

POSITIV: StyleGuide-konforme Oberfläche; läuft stabil; unterstützt praktisch alle Fax-Modems; Faxabruf; Faxweiterleitung; Faxarchiv; Adreßverwaltung als Telefonbuch.

NEGATIV: Teilweise etwas träge; einige Module könnten ein Facelifting vertragen.

Preis: ca. 160 Mark, Update 50 Mark
Hersteller: TKR GmbH & Co. KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel, Tel. (04 31) 33 78 81, Fax (04 31) 3 59 84

zum unbegrenzten **Amiga**-Spaß

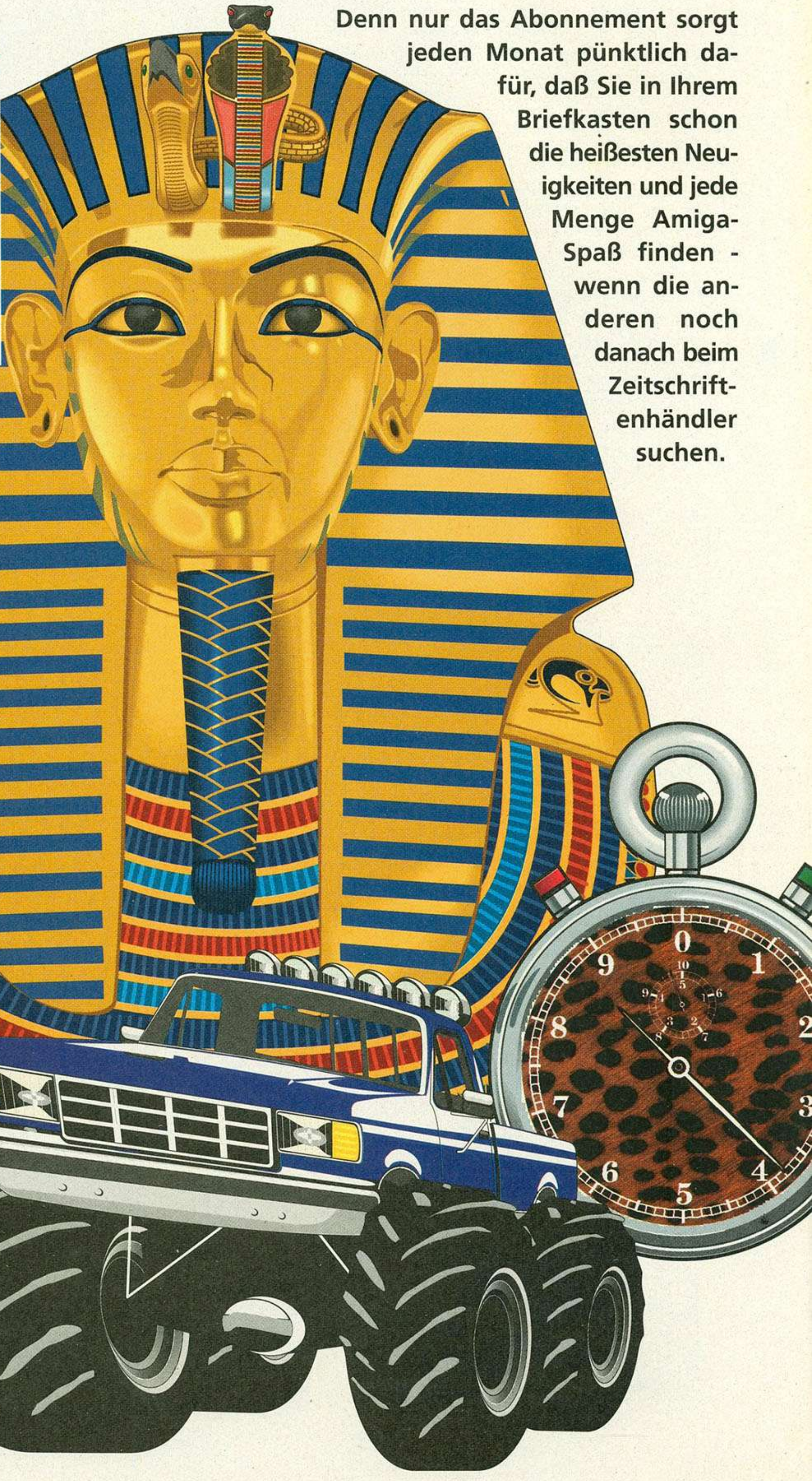
ist das **Abo.**

Seit Jahren
die Nr. 1:

Das meist-
gelesene
Amiga
Magazin



Denn nur das Abonnement sorgt jeden Monat pünktlich dafür, daß Sie in Ihrem Briefkasten schon die heißesten Neuigkeiten und jede Menge Amiga-Spaß finden - wenn die anderen noch danach beim Zeitschriftenhändler suchen.



Nehmen Sie jetzt Platz, und nutzen Sie alle Vorteile des AMIGA-Magazin Abonnements:

- Lieferung bequem per Post frei Haus
- Pünktlich, lückenlos und schneller als am Kiosk
- Mit Abo-Preisvorteil

Einfach die obenstehende Karte ausfüllen und ab zur Post.

Datensammlung

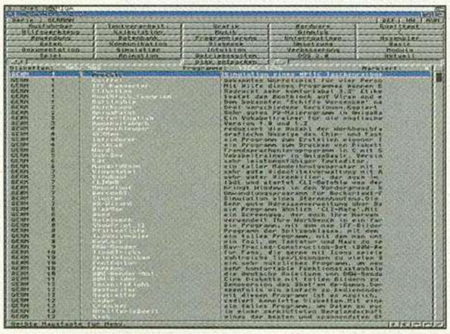
Megahits 6

Die Serie »Megahits« bestand streckenweise aus einer Sammlung von Disketten aus Serien von Rhein-Main-Soft und a.p.s.electronic. So enthält auch diese Doppel-CD Disketten der Serien »German« und »Time«.

Inhalt: Die zwei CDs bieten neben einigen Hilfsprogrammen (Virenkiller, Packer) Disketten aus den PD-Serien »German« (Rhein-Main-Soft) und »Time« (a.p.s. electronic). Beide Serien sind sowohl gepackt als auch ungepackt enthalten. Auf der zweiten CD findet man die Verzeichnisse mit den gepackten Daten und außerdem die Time 271-418. Auf der ersten CD sind ungepackt Time 1-270 und German 1- 508.

Oberfläche: Die CDs bieten ein Assign-Skript an, das die Zugriffe auf die passenden CD-Verzeichnisse umleitet. Ein weiteres Skript beseitigt die Assigns wieder. Dazu gibt es noch eine Megahits-Bedienoberfläche, die man mit dem Prefs-Programm auf dem gewünschten Bildschirm startet.

Die Oberfläche hält weiterhin zahlreiche Suchkriterien bereit. Dazu gehören »Spiel«, »Musik«, »Grafik«, »Hardware«, »Animation« und »Datenbank«. Leider verhält sich die Suchfunktion etwas eigenwillig. Wen man nach »*Spiel*« sucht, erhält man u.a. einen Hinweis auf das Programm »MandelVRoom«: »Toller Mandelbrot-Generator mit vielen Bildbei*spiel*en«. So kann die Suchfunktion nur Hinweise geben, an Eindeutigkeit läßt sie zu wünschen übrig.



Auf der Suche. Mit der Megahits-Oberfläche kann man die CD nach Rubriken und Stichworten durchsuchen

Am Entpacker gibt es dagegen nichts auszusetzen. Von der grafischen Oberfläche lassen sich die DMS-Dateien genauso problemlos auf Diskette entpacken wie von der Workbench per Doppelklick.

Fazit: Weil es sich um eine Zusammenfassung von Diskettenserien handelt, sind die Programme in vielen Fällen nicht mehr auf dem neuesten Stand. Dafür findet man Daten, die es auf anderen Serien nicht gibt. *rk*



Preis: 55 Mark
Datenmenge: ca. 1,3 GByte (auf 2 CDs)
Bootfähig: nein
Anbieter: Rhein-Main-Soft, PF 2167, 61411 Oberursel, Tel. (0 61 71) 58 10 00

Grafik

The Global Amiga Experience



Alles Mutli: Von dem bekannten Multimedia-Programm »Scala 1.13« ist die Vollversion zum Updaten auf der CD

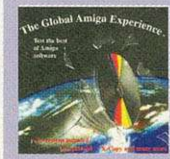
Keiner kauft gerne die Katze im Sack: Damit man das gewünschte Programm vor dem Kauf unverbindlich ausprobieren kann, bieten viele Hersteller eingeschränkte Demo-Versionen an. Auf dieser CD sind viele Demos versammelt.

Inhalt: Zuerst wollen wir die interessantesten Programme vorstellen. Es sind nämlich auch Vollversionen dabei, von denen man teilweise updaten kann. Das sind »Imagine 2.0«, »Scala 1.13«, »Vista Pro 1.0«, »Distant Suns 4.0« und der Editor »The Edge 1.721«. Dazu gibt es »Clarissa 1.1«, »Steuerfuchs '93« und »X-Copy« ohne Update-Möglichkeit.

Zusätzlich findet man die erwähnten Demo-Versionen. Meistens können diese nicht speichern, was sinnvolle Arbeit unmöglich macht. Für einen ersten Eindruck reichen sie aber aus. Der CD-Hersteller hat aus vielen Bereichen die besten Amiga-Programme gesammelt: Datenbanken (Super Base, MaxonTWIST), CAD (XCAD, MaxonCAD), Grafik (PPaint, DPaint), Finanzprogramme (ACash, Amiga Money), Tabellenkalkulation (Turbo Calc, Pro Calc) uvm. Insgesamt sind es über 200 Demoversionen kommerzieller Programme.

Oberfläche: Eine Oberfläche ist nicht vorhanden. Ein Amigaguide informiert über den Inhalt der CD, ohne allerdings eine komplette Inhalts-Liste zu bieten. Ein Assign-Script kann per Mausklick gestartet werden, einige Programme haben zusätzlich ihre eigenen Assigns dabei, die sich ebenfalls per Mausklick aktivien lassen. So läßt sich das meiste direkt von CD starten.

Fazit: Diese CD ist ein lohnender Kauf. Nicht nur, daß man zahlreiche Demos kommerzieller Programme zum Testen erhält, man kann in einigen Fällen von alten Vollversionen auf die aktuelle Version updaten. *rk*



Preis: 39 Mark
Datenmenge: ca. 530 MByte
Bootfähig: nein
Anbieter: Amtrade Hard- und Software, Gallenweg 20, 72654 Neckartenzlingen, Tel. (0 71 27) 2 33 30

Netz-Software

Gateway! V1

Das Vernetzen von Computern ist ein interessantes Thema. Natürlich kann der Amiga hier auch mitmachen. Die Software dazu findet man auf der Gateway-CD. Und wo es schon um Netze geht, findet der Käufer – wie könnte es anders sein – zahlreiche Hilfsprogramme für das Amiga-Unix »NetBSD« auf dem Silberling.

Inhalt: Auf dieser CD ist alles zusammengefaßt was mit »Netz & Amiga« zu tun hat. Dies reicht von einfachen Vernetzungen auf der Basis paralleler und serieller Schnittstellen bis hin zu komplexer Ethernet-Verknüpfungen mehrerer Computersysteme. Dazu ist die Demo-Version von AmiTCP ebenfalls auf der CD, außerdem ist eine komplette NetBSD-Version als Test- und Installationsversion enthalten. Dabei kann das Unix von der CD oder auch als Komplett-Installation von der Platte gestartet werden. Zusätzlich sind einige interessante Utilities und Programme wie »Ghostview«, ein Postscript-Viewer oder »AMOSAIC«, ein WWW-Browser auf der CD enthalten.

Oberfläche: Die meisten Programme sind in eigenen Verzeichnissen untergebracht. Da diese teilweise sehr groß sind, ist es kein Problem die Übersicht zu behalten, so daß eine eigene Oberfläche überflüssig ist. Die Dokumentation liegt in Form von Dateien auf der CD. Dabei werden diese als einfache Texte in »More« dargestellt oder als Metafiles in »AMosaic«. Man erhält eine enorme Anzahl von Info-Dateien, was die Benutzung der Programme vereinfacht.



X-Fenster: Durch die Gateway-CD kann man per X-Window auch ein Unix-System fernbedienen

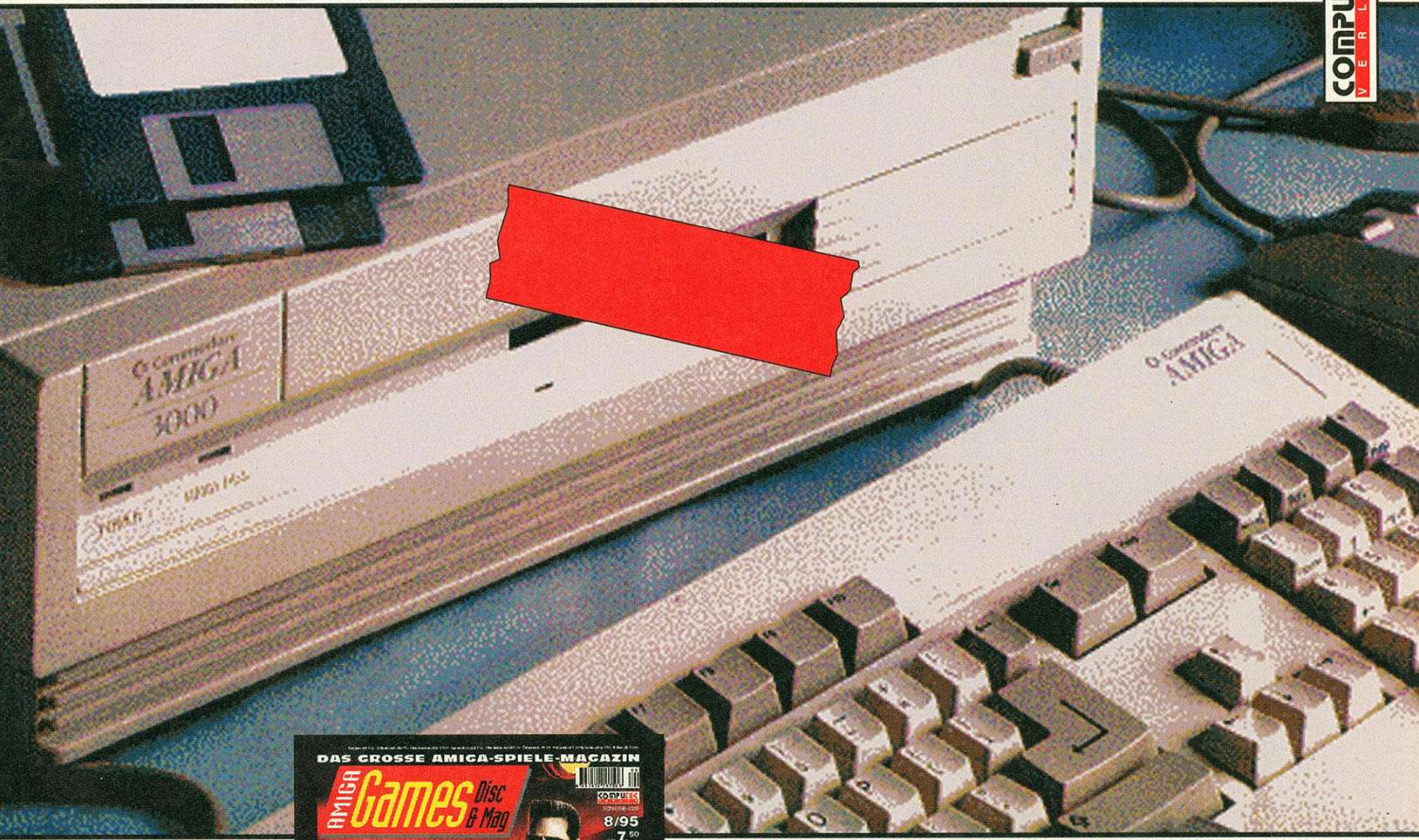
Fazit: Wer sich für Vernetzung von Amigas untereinander und mit anderen Computersystemen interessiert oder sich immer schon mal Unix für den Amiga ansehen wollte, kommt um die Gateway-CD nicht herum. Alle wichtigen Programme sind enthalten und mit dem Installer lassen sie sich ohne große Probleme installieren und einsetzen. *abc*



Preis: 19,80 Mark
Datenmenge: ca. 660 MByte
Bootfähig: nein
Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH, Veronikastraße 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78

Im Original ohne Abdecker!

COMPUTEC VERLAG





AMIGA GAMES beleuchtet sämtliche Spieleneuerscheinungen für alle Amiga-Systeme. + + + Zusatzinfos im ausführlichen Hardwareteil. + + + Außerdem: Regelmäßige Specials und Hintergrundinfos zu aktuellen Spielen und Ereignissen. + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

JETZT TESTEN!

COUPON ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☒ **JA,** ich möchte AMIGA GAMES testen. Eine Ausgabe kostenlos! Schicken Sie mir AMIGA GAMES mit Diskette (DM 6,58/Heft/ Ausgabe).

Gefällt mir AMIGA GAMES brauche ich nichts mehr weiter zu tun. Ich erhalte AMIGA GAMES im Abonnement.

Gefällt mir AMIGA GAMES wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

1.Unterschrift

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC Verlag, Aboservice,Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2.Unterschrift AG AM10

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

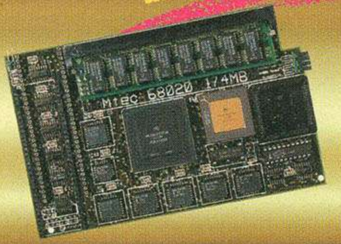
Das ultimative AMIGA-Spiele-Magazin mit Diskette

Für sensationelle

DM 7,50

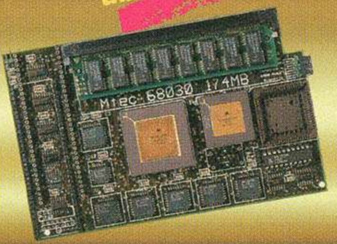
JETZT KOSTENLOS TESTEN!

ab 199,-



68020 Turboboard, intern
optional Co-Prozessor bis 50 Mhz,
bzw. bis 4 MB 32-Bit RAM,
auch geeignet für A500+

ab 299,-



68030 Turboboard, intern
optional Co-Prozessor bis 50 Mhz,
bzw. bis 4 MB 32-Bit RAM,
auch geeignet für A500+

299,-



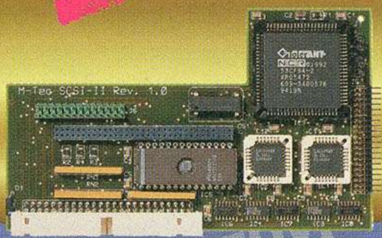
SCSI Host Adapter
optional bis 8 MB RAM

449,-



68030 GVP-Turboboard, intern
50 Mhz Taktfrequenz,
optional bis 50 Mhz Co-Prozessor,
bzw. bis 32 MB RAM

ab 179,-



SCSI II Controller
für M-Tec Turboboards

499,-



Power CD ROM
PCMCIA SCSI Controller
und CD ROM Laufwerk,
auch für A600 geeignet

299,-



SCSI Host Adapter
optional bis 8 MB RAM

599,-



G-Lock
für alle Amigas

199,-



DSS8+ Sound Digitizer
incl. Software, für alle Amigas

89,-- DM
179,-- DM
279,-- DM
579,-- DM
299,-- DM
1299,-- DM

Bestellen Sie jetzt:
Tel. 02041 – 4656
Fax: 02041 – 4660
Support-Mailbox: 02041 – 25736

M-TEC HARDWARE DESIGN GVP

46238 Bottrop • Horster Straße 297

Ab DM 399,-- bieten wir Ihnen zeitgemäße Finanzierungsmöglichkeiten. Die Finanzierung erfolgt über unsere Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt 13,9%. Fragen Sie uns!

CD^{32}-Erweiterung: SX 32

Fast ein Amiga 1200

Wäre es nicht genial, mit dem CD^{32} alles zu machen, was auch der Amiga 1200 kann? Das dachten sich auch die Entwickler von DCE und zauberten kurzerhand das SX 32 herbei. Es bietet alles was das Herz begehrt: alle Schnittstellen, eine Festplatte und Fast-RAM.

von Achim Berndt Christian Karpf

Nach einiger Zeit gärt auch im härtesten Spiele-Freak der Wunsch, doch etwas mehr mit seinem CD^{32} zu machen. Ein bißchen programmieren oder auch mal einen Brief schreiben, das wäre ganz schön. Vielleicht auch ein wenig im Internet surfen. Wie das möglich wird, zeigen wir Ihnen.

Klein und unscheinbar schmiegt sich das Geheimnis an das CD^{32}. Das einzige, was man sieht, sind die Stecker an der Rückseite des CD^{32}. Und was verbirgt sich dahinter? Das »SX 32«.

Leistung: Kaum zu glauben, was die Entwickler von DCE da geschafft haben: auf einer sechslagigen Platine in der Größe des Schachtes, der normalerweise das MPEG-Modul aufnimmt, einen kompletten Amiga 1200 unterzubringen. Nicht nur, daß sie einige Custom-Chips wie die AA-Gayle nachempfunden und verbessert haben, nein, selbst eine 2,5-Zoll-Festplatte und ein SIM-Modul bis 8 MByte hat darauf Platz gefunden.

Doch bei dieser Vielfalt und dem Wissen um den begrenzten Raum fragt man sich, wo die Anschlüsse des Amiga 1200 hingekommen sind. Ganz einfach, oder doch nicht? An der Rückseite des CD^{32} ist eine weitere kleine Platine, die alle Stecker aufnimmt: die serielle und parallele Schnittstelle sowie den Diskettenport inkl. VGA- und RGB-Verbinder.

Da alle Leitungen über die ganze Länge der Platine geführt werden müssen, haben sich die Entwickler einige Tricks einfallen lassen, um die Verluste und auch Überblendungen zu vermeiden. Das scheint gelungen, denn bei den ersten Tests konnten wir auch bei höheren Auflösungen keine Fehler in der Darstellung finden.

Doch was leistet das SX 32? Im großen und ganzen kann man sagen, es erweitert das CD^{32} um die fehlenden Teile, die es zu einem vollwertigen Amiga 1200 machen. Dazu hat man noch das Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk des CD^{32}. Und all das zu einem Preis von 449 Mark.

Kompatibilität: Bei einem solchen Entwicklungsprojekt ist natürlich einer der wichtigsten Punkte die Kompatibilität mit dem Original und dem Amiga 1200. Dies scheint gelungen, denn wir konnten während der kurzen Testphase keinerlei Probleme feststellen.

Es ließen sich eine Reihe von CD^{32}-Spielen ausgiebig spielen. Darunter der Klassiker »Pinball Wizzard«, das Standard-Spiel »Oskar« und viele mehr.

Im »Amiga-1200-Modus«, d.h. nach dem Booten von der Festplatte, hatte es den Anschein, einen ganz normalen Amiga auszuprobieren. Auffallend war nur die Boot-Geschwindigkeit, die subjektiv höher als bei einem normalen Amiga 1200 war.

Um das SX 32 ordentlich zu nutzen, benötigt man natürlich eine Tastatur, eine Maus und ein Diskettenlaufwerk. Diese Peripherie gibt es ebenfalls bei DCE. Für unseren Test stand uns eine schwarze CDTV-Tastatur zur Verfügung, die für das CD^{32} angepaßt wurde. Dadurch hat man 100prozentige Kompatibilität zur Amiga-1200-Tastaturbelegung.

Ein weiteres Bonbon ist ein kleines Programm, das den »SX 1200« im CD^{32}-Modus von der CD booten läßt. Dies ist für einige Spiele interessant, die mit dem Fast-RAM nicht zurechtkommen oder wenn man schnell mal ein Spiel einschieben und direkt von der Workbench starten will.

In der nächsten Ausgabe werden wir natürlich den umfassenden Test inklusive unserer Wertung veröffentlichen.

Installation: Sie beschränkt sich auf das Einschieben des Moduls in den Schacht des CD^{32}. Es gleitet wie von selbst in die richtige Position und mit einem leichten Druck ist es fixiert. Danach wird das zweite Modul mit den Schnittstellen auf den Stecker des SX 32 und des CD^{32} geschoben. Mit einer Schraube wird das ganze fixiert.

Selbst das Festplattenkabel liegt bei. Damit wird die Festplatte nur angesteckt, partitioniert und formatiert. Dazu ist jedoch ein externes Floppy-Laufwerk nötig.

Software: Eine Diskette enthält das bereits erwähnte Boot-Programm sowie einige Speichertestprogramme. Die Workbench ist extra zu beziehen und kostet einzeln 69 Mark. Die Bundle-Preise finden Sie im Info-Kasten »Technische Daten«.

Dokumentation: Obwohl fast verzichtbar, ist das Handbuch ausführlich und übersichtlich gestaltet. Alle Informationen für Installation und Betrieb sind vorhanden. Zusätzlich sind noch tiefergehende Informationen zu den Chips und Schnittstellen eingeflossen. Ein Schaltplan des SX 32 mit den Bauteilen gibt Auskunft über die technische Seite.

Fazit: Einfach zu installieren, stabile Funktion und äußerst kompatibel. Somit ist das CD^{32} mit dem SX 32 der kleinste Amiga 1200 der Welt. ■



Das SX 32: Ein erstaunliches Modul für das CD^{32}, das es zu einen vollwertigen Amiga 1200 heranwachsen läßt

Technische Daten

Interne Ports:	IDE Sockel für ein SIMM 1, 2, 4, 8 MByte
Externe Ports:	Floppy seriell parallel RGB, 23polig (Amiga-Standard) VGA, 15polig
Bemerkung:	Platz für eine 2,5-Zoll-Festplatte bis derzeit 800 MByte
Schnittstellen des CD^{32}:	Maus Joystick Tastatur (Aux) S-VHS CVBS Antenne Power
Garantie:	2 Jahre Vollgarantie
Service:	Kundenhotline für SX 32: (02 08) 66 32 31
Preise (nur im Bundle):	SX 32 pur: 449 Mark SX 32, 1 MByte, 20-MByte-Festplatte: 657 Mark SX 32, 4 MByte, 40-MByte-Festplatte: 843 Mark Amiga-1000-Tastatur: 69 Mark Amiga-2000-Tastatur: 99 Mark DD-Diskettenlaufwerk: 99 Mark HD-Diskettenlaufwerk, schwarz: 179 Mark Maus: 29 Mark

Hersteller/Anbieter:
DCE Computer Service GmbH,
Kellenbergstraße 19a,
46145 Oberhausen,
Tel. (02 08) 63 31 51,
Fax (02 08) 63 04 96

REAL 3D
CLASSIC



Der Spitzen-Raytracer für jeden Amiga

Real-3D-Classic ist ein modernes Raytracing-Programm mit allen Möglichkeiten der »Großen«, aber zu einem minimalen Preis.

Der komfortable 3-D-Editor erlaubt den Aufbau auch von komplexen Gebilden mit Texturen und Szenen, die man aus dem Fernsehen kennt. Animationen sind schnell erstellt.

Die Ausgabe erfolgt auf Wunsch auf einem Amiga-Bildschirm oder einer Grafikkarte. Selbstverständlich lassen sich die Bilder im IF-Format auch in 24 Bit speichern.

Mit ausführlicher, deutscher Anleitung und detaillierten Erklärungen, um Ihnen den schnellen und einfachen Einstieg möglichst leicht zu machen. Konstruieren auch Sie fotorealistische Bilder!

Ab 20.9.95 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

CD-ROMs: Archos, M-Tec, MLC

Der schnelle Kontakt

Der Boom im CD-ROM-Markt geht auch am Amiga nicht unbemerkt vorbei. Wir stellen hier drei völlig unterschiedliche Konzepte vor, die jedoch zu einem Ziel führen: ein CD-ROM-Laufwerk am Amiga.

von Achim Berndt Christian Karpf

Die wichtigsten Vorgaben bei allen CD-ROM-Laufwerken am Amiga sind: einfach zu installieren, leistungsfähig im Betrieb und eine gute CD^{32}-Emulation. Um es vorweg zu nehmen – alle Laufwerke haben keine Probleme damit.

Bei unseren Tests haben wir im wesentlichen Wert auf die Installation, Funktionalität und die Kompatibilität gelegt.

Vom Konzept her unterscheiden sich die Systeme stark und bieten somit für jeden Amiga-Anwender etwas. Bei der Entscheidung für eines der Laufwerke sollte man immer das Einsatzgebiet vor Augen haben und eventuelle weitere Investitionen berücksichtigen.

Archos bietet mit dem »Overdrive-Combo« eine Kombination aus CD-ROM-Laufwerk und Festplatte. Für die meisten Anwender reichen diese Geräte für die alltäglichen Anwendungen aus. Festplatten bis 2 GByte und 6fach-CD-ROM-Laufwerke können eingesetzt werden. Ein Erweitern ist jedoch nicht möglich.

Wer weitere Geräte an den Amiga 1200 anschließen will, wird sicher auf die Version mit SCSI-Host-Adapter von MLC zurückgreifen. Von Streamer über Festplatten bis hin zu Scannern kann alles an den SCSI-Host-Adapter angeschlossen werden.

Für den Amiga 4000 ist das »Randy-ROM« die beste Wahl, da keine zusätzlichen Controller nötig sind. Das CD-ROM-Laufwerk wird direkt an den Controller des Amiga 4000 angeschlossen. Das Laufwerk selbst kann in den freien 5,25-Zoll-Schacht eingebaut werden.

Aber auch für den Amiga 1200 kann das Randy-ROM gute Dienste verrichten. Dazu muß jedoch ein externes Gehäuse angeschafft werden.

Interessant bei dieser Lösung ist auch der 4fach-Adapter, der den Anschluß von vier AT/IDE-Geräten an den internen Controller erlaubt.

Bei allen drei Konzepten wird ein CD^{32}-Emulator mitgeliefert. Mit mehr oder weniger Erfolg kann man damit CD^{32}-Spiele auf dem Amiga 1200 und 4000 spielen. Das Randy-ROM und Overdrive-Combo bieten eine sehr stabile Emulation, bei dem Power-CD-ROM sollten die Programmierer noch etwas Arbeit reinstecken.

TIP: Bei den Geräten, die an den PCMCIA-Port des Amiga 1200 angeschlossen werden, muß man immer darauf achten, daß es keine Aressenkonflikte mit Turbokarten oder RAM-Erweiterungen sowie Timing-Probleme mit dem Erweiterungsbus gibt. Hierzu sollte der Hersteller der Karten befragt werden.

Glossar

ATAPI: Treiberkonzept, das den Anschluß von AT-Geräten an einen IDE-Controller erlaubt. Derzeit werden Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Streamer unterstützt.

CD^{32}-Emulator: Erlaubt das Ablaufen von CD^{32}-Spielen auf dem Amiga 1200 oder 4000.

EIDE: (Enhanced IDE), neuer Standard für AT-Festplatten und -Geräte. Erlaubt höhere Übertragungsraten. Zwei Geräte und zwei Controller können gleichzeitig betrieben werden.

PCMCIA: Scheckkartengroßer Port des Amiga 1200, der den Anschluß von Controllern, RAM-KArten etc. erlaubt.

SCSI: (Small Computer System Interface), Standard zum Anschluß von Festplatten, Streamer etc. an den Amiga. Sieben Geräte können an einen Host-Adapter angeschlossen werden.



Overdrive Combo

Zwei alte Bekannte in neuer Kombination haben wir hier vor uns: den AT/IDE-Controller mit Festplatte und das Overdrive-CD (Ausgabe 7/94, Seite 156 & 1/95, Seite 132). Nun hat sich Archos entschlossen, die beiden zu kombinieren und als »Overdrive-Combo« anzubieten.

Leistung

Der EIDE-Controller erlaubt prinzipiell den Anschluß aller derzeit erhältlichen EIDE-Festplatten. Mit diesen, z.B. einer »WD Caviar 2250«, erreicht der Overdrive-Controller bis 1,5 MByte/s. Harddisks, die noch nicht »Enhanced« sind, können zwar betrieben werden, bringen jedoch nicht die volle Leistung.

Bei der Auswahl der Platten ist jedoch immer im Auge zu behalten, daß sie vom Amiga-Netzteil versorgt werden und dieses nicht besonders stark dimensioniert ist. Bei großen, schnellen Platten in Verbindung mit einer Turbokarte, einem zweiten oder gar dritten Floppy-Laufwerk etc. ist es schnell überlastet. Aber: Als Abhilfe bietet Telmex ein stärkeres Amiga-Netzteil an.

Als CD-ROM-Laufwerke werden Mitsumi und viele andere unterstützt. Hierbei können Single-, Double-, Triple- und Quad-Speed eingesetzt werden. Bei den schnellen Laufwerken ist jedoch ein zusätzliches externes Steckernetzteil vorzuziehen.

Bei der Auswahl von Platte und CD-ROM-Laufwerk sollte man sich auf alle Fälle beim Händler vergewissern!

Installation

Das Overdrive-Combo besteht aus dem Overdrive-Controller mit Festplatte, das an den PCMCIA-Port des Amiga 1200 angeschlossen wird. Die Gehäuseform des Overdrive ist der des Amiga angepaßt. Ein Stecker wird an den Floppy-Port gesteckt, um die Festplatte mit eigenem Strom zu versorgen. Der Port ist durchgeführt.

Das CD-ROM, in einem 5,25-Zoll-Gehäuse untergebracht, wird mit einem 25poligem Sub-D-Stecker am Controller verbunden. Gegebenfalls muß noch ein Steckernetzteil das CD-ROM-Drive mit Strom versorgen.

Die Software wird über den Installer auf die Platte transferiert. Dabei werden die Treiber ebenso übertragen wie die exzellente CD^{32}-Emulation.

Software

Die Software ist umfangreich und entspricht den bereits getesteten Versionen (Ausgabe 07/94 & 01/95). Mitgeliefert: ein CD-ROM-File-System, einige Utilities zum Bedienen von Audio-CDs und ein exzellenter CD^{32}-Emulator.

Dokumentation

Sowohl Controller, Festplatten-Installation als auch das CD-ROM werden ausführlich beschrieben. Dem CD^{32}-Emulator ist ebenfalls ein eigener Abschnitt gewidmet. Somit steht einem effektiven Einsatz nichts im Wege.

Fazit

Eine gelungene Synthese aus schnellem CD-ROM-Laufwerk und flexiblem Festplatten-Controller, die aus dem Amiga 1200 ein leistungsfähiges »Multimedia«-System macht.

AMIGA-TEST
sehr gut

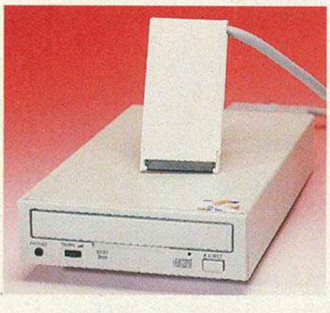
Overdrive-Combo

10,6 von 12 — **GESAMT-URTEIL** AUSGABE 10/95

Preis/Leistung	■■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■■■
Verarbeitung	■■■■■■
Leistung	■■■■■■

FAZIT: Eine gute Kombination aus EIDE-Controller und CD-ROM-Laufwerk.
POSITIV: Leicht zu installieren; gute CD^{32}-Emulation.
NEGATIV: Adreßkonflikt mit einigen Turbokarten; Zusatznetzteil notwendig.

Preise: Overdrive Combo, 435-MByte-Festplatte, 4fach-CD-ROM: 799 Mark, Overdrive Combo, 435-MByte-Festplatte, 2fach-CD-ROM: 695 Mark
Info: Telmex Engineering GmbH, Tel. (0 80 24) 87 30, Fax (0 80 24) 54 74
Anbieter: Fachhandel



Power CD-ROM

Auf einen ganz anderen Controller-Typ setzt M-Tec. Er wird zwar auch an den PCMCIA-Port des Amiga 1200 gesteckt, ist aber ein SCSI-Host-Adapter. Der Vorteil liegt ganz klar in der Vielseitigkeit des Host-Adapters, der nicht nur den Betrieb von CD-ROM-Laufwerken erlaubt, sondern auch von Festplatten, Streamern etc., d.h. man bekommt für 499 Mark nicht nur ein leistungsfähiges CD-ROM-Laufwerk, sondern eine Kombination, die eine Erweiterung an Geräten problemlos zuläßt.

Leistung

Da es sich bei dem SCSI-Host-Adapter um »Squirrel« handelt und das Zubehör identisch ist, können alle technischen Daten dem Test in Ausgabe 04/95 auf Seite 130 entnommen werden.

Das CD-ROM-Laufwerk ist ein Sanyo-zweifach-Speed-Drive mit einer Übertragungsrate von 300 KByte/s. Es ist in ein 5,25-Zoll-Gehäuse eingebaut. An der Rückseite befinden sich zwei 50polige Centronics-Stecker zur Durchführung des SCSI-Busses. Der Ton des Amiga kann über zwei BNC-Buchsen mit dem Signal des CD-ROMs gemischt werden und liegt wiederum an zwei BNC-Buchsen an.

Ein Terminator ist notwendig, wenn das Laufwerk das einzige bzw. das letzte Glied der Kette ist. Die SCSI-Adresse ist fix auf »3« eingestellt und kann nur verändert werden, wenn das ganze Gerät aufgeschraubt wird.

Die Stromversorgung erfolgt über ein handelsübliches Steckernetzteil mit 1000 mA. In manchen Fällen und im Dauerbetrieb kann es hier zu Problemen kommen, da einige Netzteile die Belastung nicht aushalten. Hier muß eine stärkere Stromversorgung eingesetzt werden.

Installation

Ein Punkt, der kaum Erwähnung benötigt: SCSI-Host-Adapter anschließen, Steckernetzteil mit Laufwerk verbinden, das war's auch schon.

Software

Hierbei handelt es sich um die Original-Software von Squirrel. Dabei sind ein CD-ROM-File-System ebenso enthalten wie einige Utilities und ein CD^{32}-Emulator.

Der CD^{32}-Emulator ist im großen und ganzen kompatibel, wobei die anderen beiden Produkte hier etwas bessere Ergebnisse liefern. Hier sollte noch etwas Feinschliff erfolgen.

Dokumentation

Wie schon beim Squirrel, ist die Anleitung sehr ausführlich und enthält neben den Host-Adapter-spezifischen auch noch einige Informationen zum Thema SCSI, Anschluß von Geräten, Adreß-Einstellung und Terminierung.

Fazit

Eine gelungene Kombination, die dem Käufer die nachträgliche Erweiterung mit SCSI-Geräten problemlos ermöglicht. Der Preis macht das Paket zu einer interessanten Investition.

AMIGA-TEST
sehr gut

Power CD-ROM

10,6 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95
Preis/Leistung	■■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■■■
Verarbeitung	■■■■■■
Leistung	■■■■■■

FAZIT: Wer auf SCSI nicht verzichten will, erhält mit dem Power CD-ROM neben einem CD-ROM-Laufwerk noch einen leistungsfähigen SCSI-Host-Adapter für Festplatten, Streamer etc.
POSITIV: Leichte Installation; kleines Gehäuse; SCSI-Host-Adapter inklusive.
NEGATIV: Externes Netzteil; CD^{32}-Emulation nicht ganz ausgereift.

Preis:
inkl. Sanyo CRD 250S: 499 Mark
Hersteller: Power-Computing
Anbieter: M-Tec Hardware Design GmbH, Horster Straße 297,
Tel. (0 20 41) 46 56,
Fax (0 20 41) 46 60



Randy-ROM

Die einfachste, aber mit allen anderen Konzepten gleichwertige Lösung, ist das Randy-ROM von MLC. Basierend auf dem internen AT/IDE-Controller des Amiga 1200/4000 wird der zusätzliche Treiber »atapi.device« und der Beschleuniger »IDE-fix« installiert, der den Anschluß eines ATAPI-CD-ROMs erlaubt.

Über einen Adapter läßt sich das Paket erweitern, so daß insgesamt vier AT/IDE-Geräte am internen Controller des Amiga anschließbar sind. Dieses Verfahren benötigt daher keinen zusätzlichen Controller und ist deshalb sehr preiswert.

Leistung

Da MLC Repräsentant von Chinon ist, liegt das Hauptaugenmerk der Anpassung auf diesen Laufwerken. Dennoch dürften auch andere Laufwerke mit dem Treiber funktionieren. Hierzu sollte man jedoch bei MLC nachfragen.

Je nach Laufwerk, sind Übertragungsraten bis <1000 KByte/s erreichbar. Das Teac »CD-56EK« konnte problemlos angeschlossen werden und erreichte mit 925 KByte/s erstaunliche Übertragungsraten.

Die Kombination IDE-fix und Chinon 545, das MLC anbietet, ist ein gelungenes Paket mit Übertragungsraten von 600 KByte/s.

Installation

Der Einbau im Amiga 4000 beschränkt sich auf das Einpassen des CD-ROM-Laufwerks in den 5,25-Zoll-Schacht und falls gewünscht, auch die Installation des Vierfach-Adapters.

Im Falle des Amiga 1200 ist der Einbau nicht ganz so einfach. Da das Laufwerk nicht ins Gehäuse paßt, muß man den Umweg über ein externes Gehäuse nehmen. Außerdem benötigt man noch einen Adapter, der das 2,5-Zoll-Kabel an das Raster der 3,5-Zoll-Geräte anpaßt. Diese müssen bei MLC zugekauft werden.

Software

Hier bietet MLC eine Menge. Neben dem IDE-fix und dem Treiber, der den Original-Treiber ersetzt, werden das CD-ROM-Datei-System Cache-CDFS und ein CD^{32}-Emulator mitgeliefert.

Das Cache-CD-File-System ist bereits länger auf dem Markt. Daher ist es äußerst stabil und bietet viele Einstellmöglichkeiten wie einen Cache-Speicher, der die Daten nach dem Lesen zwischenspeichert. Werden die Daten wieder benötigt, werden Sie direkt aus dem RAM geholt.

Besonderes Interesse gilt dem CD^{32}-Emulator. Er ist erstklassig und die meisten CD^{32}-Spiele lassen sich damit problemlos auf dem Amiga 4000 oder Amiga 1200 spielen.

Dokumentation

Ausführlich und leicht verständlich ist die Information, die MLC seinem Randy-ROM beilegt. Dabei wird auf die Installation des Adapters wie auch auf die Software hingewiesen.

Fazit

Einfach zu installieren und leistungfähig im Betrieb. Eine »runde« Sache, die keinen Anlaß zu Beschwerden gab.

AMIGA-TEST
sehr gut

Randy-ROM

10,8 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95
Preis/Leistung	■■■■■■
Dokumentation	■■■■■
Bedienung	■■■■■■
Verarbeitung	■■■■■
Leistung	■■■■■■

FAZIT: Das Randy-ROM hat einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Speziell in Verbindung mit dem Vierfach-Adapter konnten Probleme mit dem internen Controller behoben werden.
POSITIV: Leichte Installation; leistungsfähig.
NEGATIV: –

Preise: alle Preise inkl. Chinon 545 und Vierfach-Adapter
Amiga 4000: 339 Mark
Amiga 600/1200, extern: 399 Mark
Amiga 500, inkl. CD-ROM-Controller: 499 Mark
Anbieter/Hersteller: MLC Hard & Soft, Im Ring 29, 47445 Moers,
Tel. (0 28 41) 4 22 49,
Fax (0 28 41) 4 42 41

Die permanente Raumnot in den Standard-Amiga-Gehäusen treibt Hersteller zunehmend dazu, PC-Tower für den Amiga anzupassen. Auch Comp. Z. mischt in diesem Markt mit. Was diese Umbauten bieten, zeigen wir Ihnen in unserem Test.

Gehäuse: Amiga-3000/4000-Tower

RIESEN-Spielplatz

von Achim Berndt Christian Karpf

Ganz im Gegensatz zu Mitbewerbern hat der südbadische Hersteller Comp. Z. seine Tower auf die Original-Daughterboards ausgerichtet. Dadurch sinken die Kosten für den Umbau wesentlich. Dennoch: Es bleibt noch genug Raum für Erweiterungen der Peripherie.

Viel Platz zum kleinen Preis

Der Einfachheit halber wird auch der gleiche Tower für den Amiga 3000 und 4000 eingesetzt, was natürlich auch zur Preisreduktion beiträgt. Somit kann der Kunde später auch mal von einem Amiga 3000 auf einen Amiga 4000 umsteigen und sein Tower-Gehäuse beibehalten.

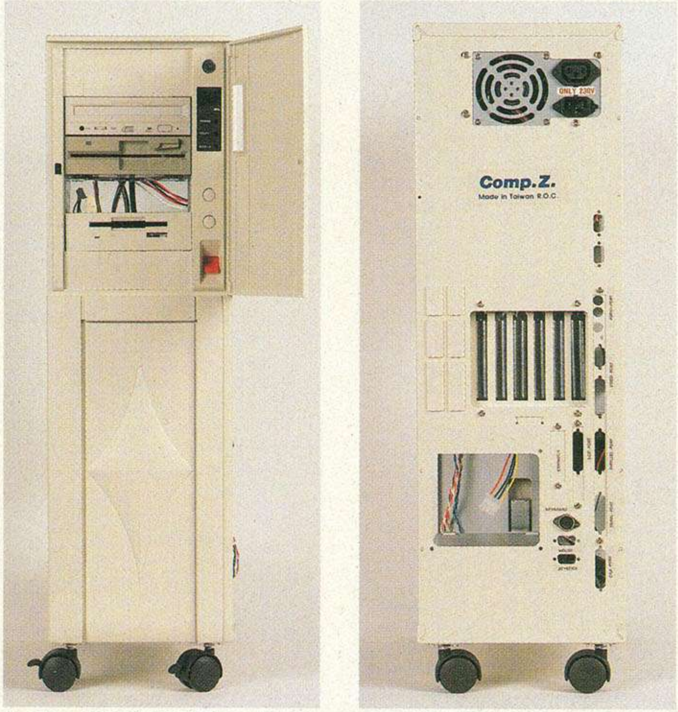
Technische Daten: Als erstes fällt die Größe des Towers auf. Er ist ca. 4 cm breiter als ein Standard-Towergehäuse. Auch die Front ist außergewöhnlich, da durch gestalterische Elemente verziert, wobei die Laufwerke, zwei 3,5-Zoll- und fünf 5,25-Zoll-Schächte, hinter einer Tür verschwinden. Weitere zwei 5,25-Zoll-Schächte sind hinter der Front versteckt und stehen uneingeschränkt zur Verfügung.

Der Turbo- und Reset-Taster hat für den Amiga keine Funktion und kann für andere Funktionen eingesetzt werden. Der Ein/Aus-Schalter wird über ein mitgeliefertes Kabel mit dem Original-Netzteil verbunden. Hierzu muß der Original-Stecker vom Kabel abgetrennt und mit Lüsterklemmen verbunden werden. Andere Hersteller haben hier mehr Aufwand getrieben und ein sichereres System entwickelt.

Die Frequenzanzeige ist auf 25 bzw. 50 MHz voreingestellt und von außen sichtbar, ebenso die Anzeigen für Festplatte, Betrieb und Turbo.

Wenn sehr viele Laufwerke im Amiga-3000-Tower eingebaut werden, sollten Sie auch bedenken, daß das Original-Netzteil nicht sehr hoch dimensioniert ist und leicht an seine Leistungsgrenzen stößt. Als Alternative kann zusätzlich ein weiteres Standard-PC-Netzteil einfach in den Tower eingebaut werden.

Kompatibilität: Da keine Busplatine eingesetzt wird oder sonstige Änderungen am System vorgenommen werden, ist auch bei der Kompatibilität nicht mit Problemen zu rechnen. Dies konnten wir auch in unserem Test bestätigt finden. Alle Boards, die wir in den Tower einbauten, paßten mechanisch einwandfrei und liefen anstandslos.



Amiga-3000/4000-Tower: Comp. Z. bietet mit ihrem Tower gute Leistung und enormen Platz zu einem niedrigen Preis

Comp.-Z.-Tower: Der perfekte Schachtmeister

Einbau: Hier haben die Techniker von Comp. Z. sehr gute Arbeit geleistet. Der Tower ist gut verarbeitet und selbst die Kanten sind entgratet, so daß sich der User beim Einbau nicht verletzen kann. Alle nötigen Bauteile sind vorhanden, gut erklärt und erlauben einen einfachen Einbau des Motherboards in den Tower.

Lieferumfang/Dokumentation: Die Tower von Comp. Z. werden in verschiedenen Ausbaustufen geliefert. Genauere Informationen entnehmen Sie der Tabelle »Comp.-Z.-Tower«.

Die Vorraussetzungen und Ausstattungen der Light- und der Voll-Version sind umfangreich und erlauben den Einbau von vielen unterschiedlichen Geräten.

Alle Informationen sind auf zehn DIN-A4-Seiten untergebracht. Leider ist der Aufbau der Dokumentation teilweise unübersichtlich und wenig professionell. Dennoch kann der Umbau an Hand des Handbuchs auch von Laien relativ gut durchgeführt werden.

Wer seinen Amiga 3000/4000 preiswert aufrüsten will und nicht auf weitere Steckplätze angewiesen ist, bekommt von Comp. Z. eine gute Alternative zu den bisher vorgestellten Towern. Leider kann ein solches Gehäuse nachträglich nicht mehr erweitert werden. ■

Comp.-Z.-Tower

4000-Tower, Voll-Version: 395 Mark
4000-Tower, Light-Version: 275 Mark
3000-Tower, Voll-Version: 445 Mark
3000-Tower, Light-Version: 345 Mark
2000-Tower, Voll-Version: 445 Mark
2000-Tower, Light-Version: 325 Mark

Voll-Version: Tower mit Rollen, Kabelsatz intern, ein Zusatzlüfter, zwei Einbaurahmen für das Amiga-Laufwerk, ein Einbaurahmen für ein Slimline-Laufwerk, MHz-Anzeige, Portbeschriftung, langes Floppykabel, Maus- und Tastaturverlängerung extern auf 2 m, Mauspad, Umbauanleitung

Light-Version: Tower, Kabelsatz intern, MHz-Anzeige, ein Einbaurahmen für das Amiga-Laufwerk, Portbeschriftung, Umbauanleitung

AMIGA-TEST
Sehr gut

Amiga-3000/4000-Tower

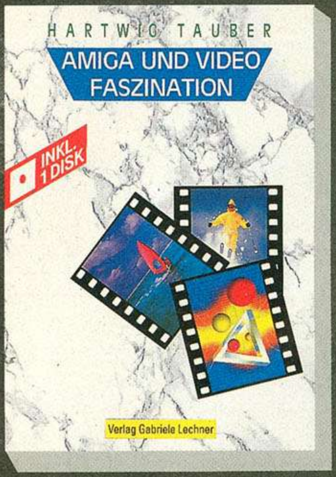
10,3 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95

Preis/Leistung	■■■■■■
Dokumentation	■■■■
Bedienung	■■■■■
Verarbeitung	■■■■■■
Leistung	■■■■■

FAZIT: Wer nur mehr Platz für Laufwerke und weitere Peripherie braucht, ist mit dem Comp.-Z.-Tower gut bedient.
POSITIV: Preiswert; sehr viel Platz; leichter Einbau; elegantes Äußeres.
NEGATIV: Keine Busplatine erhältlich; Netzteil-Umbau etwas umständlich; stärkeres Netzteil kostet extra.

Anbieter/Hersteller: Comp. Z., Pochgasse 31, 79104 Freiburg, Tel. (07 61) 55 42 80, Fax (07 61) 55 33 29

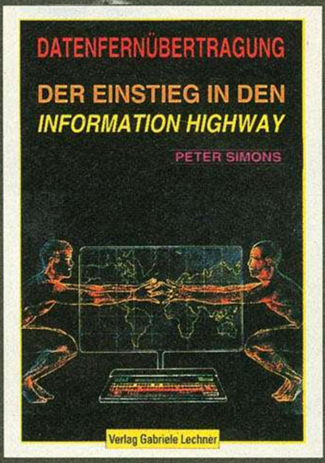
AKTUELLES VOM VERLAG LECHNER



ISBN 3-926858-48-6
616 S., inkl. 1 Disk DM 79,00
Jede Menge Fallbeispiele zu Programmen wie Scala, Brilliance, Clarissa, Adorage, MonumentTitler... Info zu den neuesten digitalen Schnittsystemen u.v.m.
Tips und Tricks für den aktiven Videofilmer



ISBN 3-926858-54-0
300 S., inkl. 1 Disk DM 69,00
Spielerisch lernt der Anfänger anhand von vielen Praxisbeispielen den Umgang mit dem Programm während der Fortgeschrittene zahlreiche Tips und Anregungen erhält von der Objektkontruktion bis zur Erstellung von Animationen.



ISBN 3-926858-52-4
300 S. DM 69,00
PC-Praxis-Extra 2/95 schreibt:
"...macht einfach süchtig,selten zuvor hat es mehr Spaß gemacht ein Fachbuch durchzulesen
.... eine DFÜ-Einführung, wie Sie die Großen der Branche bisher nicht vorlegen konnten".

In Vorbereitung:

Amiga 1200/4000 Einsteigerbuch -
- vom einfachen Disketten- und Fileskopieren bis zur Partitionierung von Festplatten, Workbench-Kommandos uvm., sowie jede Menge Tips und Tricks aus der Praxis
Preis ca. 59,00 DM ca. Nov. 1995

MaxonCINEMA 4D PROFIWORKSHOP auf CD-ROM
Mit einem völlig neuen Konzept bringen wir Ihnen das Programm näher. Anhand von Text, Bild und Animation werden auch schwierige Vorgehensweisen anschaulich erklärt..Jede Menge animierte Sequenzen, Schriften und Hintergrundbilder ergänzen den Workshop
Preis ca. 69,00 DM ca. Nov. 95
Weitere CD´s zu den Themen
*** Trickfilmzeichnen**
*** Adorage, Clarissa, Monument V2**
*** Scala**
*** Morph Plus, ADPro**
sind geplant.
Für alle, die noch kein CD-ROM Laufwerk besitzen, werden die Themen auch in Buchform als Workshop zur Verfügung stehen.

MAULI, DER MAULWURF



Eine universell einsetzbare Trickfigur, perfekt animiert in allen Lebenslagen. Bringt Ihren Videofilm auf Trab - beinhaltet 2 Disks
ISBN 3-926858-56-7 DM 59,00

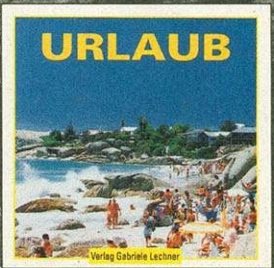
BÜCHER UND DISKS ZUM ERSTELLEN VON GRAFIKEN UND ANIMATIONEN:



ISBN 3-926858-46-X
200 S. inkl. 1 Disk DM 59,00



ISBN 3-926858-36-2
466 S., inkl. 1 Disk DM 69,00



DISK URLAUB
DISK FESTE/FEIERN
DISK TIERE
DISK SPECIAL EFFECTS
DISK VIDEOFONTS 1, 2 od. 3
DISK BEST OF, je DM 29,00

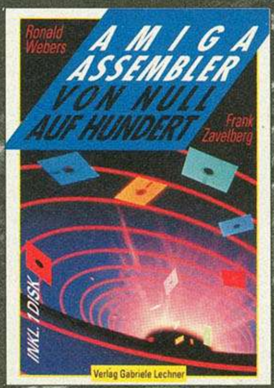
Hallo Amiga Autoren - Bitte melden!

Bestellannahme:
Tel. 089/8340591
Fax. 089/8204355

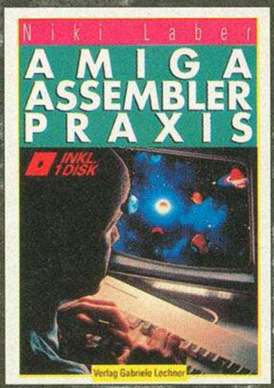
Verlag
Werbeagentur
Videoproduktion
Gabriele Lechner
Bodenseestr. 91
81243 München

Lechner

ASSEMBLERPROGRAMMIERUNG FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE



ISBN 3-926858-40-0
750 S., inkl. 1 Disk DM 98,00



ISBN 3-926858-38-9
360 S., inkl. 1 Disk DM 79,00



ISBN 3-926858-31-1
220 S., inkl. 1 Disk DM 69,00

ACHTUNG: Ab sofort wieder Verkauf von Amigas sowie Hard- und Software. Selbstverständlich können Sie Produkte, wie z.B. Sirius II, Framemachine, VLAB-Motion, Lightwave, Adorage, Monument Titler, Scala usw. bei uns live im Einsatz sehen. Wir installieren Ihnen auf Wunsch Soft- und Hardware und weisen Sie in die Bedienung ein.

Unsere Erfahrung - Ihr Gewinn!

Österreichischer Vertriebspartner: Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, 1070 Wien
Schweizer Vertriebspartner: AMIGAPRO, Konsumstr. 2, CH-8630 Rüti-ZH - FIRST SOFT, Dornacher Str. 136, CH-4053 Basel

INSERENTEN

Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Amgia & Elektronik Service, AMGIA-Land, Amigastorm und Promigos bei.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Quinkertz (sq) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (pw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: René Beaupoil (leitender Redakteur, rb), David Göhler (dg), Achim Karpf (abc), Ralf Kottcke (rk), Walter Watzl (ww)
Redaktionsassistenz: Sylvia Simon

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
Hotline Do, 15-17.oo Uhr

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von MagnaMedia Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die MagnaMedia Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Frank Ackermann
Operator: Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Computergrafik: Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkaufsleiter: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1995

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-96 02
Frankreich: Ad Presse International S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
USA: M&T International Marketing, San Mateo, Tel. 001-415-358-95 00, Fax 001-415-358-97 39
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel. 008862-713-69 59, Fax 008862-715-19 50
Italien: Medias International, Mariano, Tel. 0039-31-75 1494, Fax 0039-31-75 1482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel. 00972-3-5 56-22 56, Fax 00972-3-5 56-69 44
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-48 19, Fax 00822-7 57-57 89
Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel 00952-7 64 09 89, Fax 00852-7 64 38 57

Bestell- und Abonnement-Service:
AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
Tel.: 0 71 32/9 59-242, Fax: 0 71 32/9 59-244
Einzelheft: DM 7,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 83,40
(inkl.MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 109,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866
Jahresabonnementpreis: öS 684,00
Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägestr.14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 0 64/51 91 31,
Jahresabonnementpreis: sfr 83,40

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlags: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304
85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) Bad Godesberg



Messefieber

Auf geht's!

In Köln kommen vom 10. bis 12. November wieder die Amiga-Fans zur Computer '95 zusammen. Aber nicht nur sie, sondern auch AMIGA Technologies kommt, die versprochen haben, daß es wieder Amigas zu kaufen gibt. Brandheiße News, aktuelle Berichte und Meinungen tragen wir für Sie zusammen, damit Sie wieder voll im Bild sind über die Gegenwart und Zukunft des Amiga.

Raytracing

Bewegend

Raytracing ist eines der großen Themen auf dem Amiga. Wir zeigen Ihnen was geht und wie Sie bei der Berechnung von Bildern und Animationen Zeit sparen können. Es erwarten Sie eine riesige Menge an Tips für die tägliche Arbeit. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie Animationen mit Storyboards planen, um schnell zum gewünschten Ziel zu kommen. Eine Funktionsübersicht sagt Ihnen, welches der vielen Raytracing-Programme am besten für Sie geeignet ist, damit Sie keinen Frust, sondern tolle Erfolge erleben.





Rückblick

100 Ausgaben

Im November wird »genullt«: Es kommt die hundertste Ausgabe des AMIGA-Magazins. Rückblickend hatten alle Ausgaben ein ganz eigenes Flair: Skurile Editorials, nützliche Workshops, Gerüchte und Ankündigungen, aufschlußreiche Tests und Anzeigen mit Mondpreisen. Was wurde nicht alles als Sensation gefeiert! Unser Rückblick auf die vergangenen acht Jahre zeigt (leicht schmunzelnd), was die Redaktion (sich) alles geleistet hat.

Basiswissen

Der gläserne Computer

In der nächsten Ausgabe des AMIGA-Magazins beginnen wir einen mehrteiligen Kurs über das Innenleben des Amiga. Dabei werden hauptsächlich die Hardware-Komponenten des Systems betrachtet. Im ersten Teil werden wir die lebenswichtigen Teile wie Prozessor, Custom-Chips sowie die Nervenbahnen des Computers unter die Lupe nehmen. Dabei lernen Sie sowohl die inneren Verbindungswege als auch die Verbindung zur Außenwelt kennen. Unser Kurs ist für Sie der Einstieg zum besseren Verständnis der Abläufe im Inneren des Amiga.

Die nächste Ausgabe erscheint am 25. 10. 1995

Änderungen aus aktuellem Anlaß sind möglich


Color Hero BJC-600e:
High Scores spielend einfach.
Points: Smoothing, entspricht 720 x 360 dpi
Extra: Bi-Direktional-Druck
Bonus: 256 Düsen
Joker: Getrennte Patronen
Heldentaten in Farbe und S/W.
Brillant, scharf, schnell. Der neue BJC-600e ist mit seiner intelligenten Bubble-Jet-Technologie immer zu Höchstleistungen bereit. Erstklassige Druckqualität in Farbe und auch in reinem S/W. Auf verschiedenen Druckmedien und natürlich auch auf Normalpapier. Wie es sich für einen wahren Helden gehört, bleibt der BJC-600e dabei zurückhaltend und bescheiden: extrem kompakt, leise, wartungsarm und wirtschaftlich. Mehr über den Held des Druckens gibt es hier:
Infos/Musterausdruck:
0 21 51/3 49-5 66
Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER
Canon Deutschland GmbH
Europark Fichtenhain A 10 · 47807 Krefeld
Tel. (0 21 51) 3 49-5 66 · Fax (0 21 51) 3 49-5 99
Österreich: Canon GmbH, Zetschegasse 11, A-1230 Wien, Tel.: 1/6 61 46-0, Fax: 1/6 61 46-222. Schweiz: Walter Rentsch AG, Bereich Wiederverkauf, Industriestraße 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00 · Fax: 01/8 35 68 88
MDMS MÜNCHEN